+ НАКЛЕЙКИ ПОСТЕР

КРУПНЕЙШИЙ КОМПЬЮТЕРНО-ИГРОВОЙ ЖУРНАЛ В РОССИИ

ИГРОМАНИЯ

№08 (131) АВГУСТ 2008

Черта с три!

DIABLO 3

ТОЛЬКО ЛУЧШИЕ ИГРЫ

DEAD SPACE
LEFT 4 DEAD
MIRROR'S EDGE
DEVIL MAY CRY 4
BATTLEFIELD HEROES
OPERATION FLASHPOINT 2
S.T.A.L.K.E.R. ЧИСТОЕ НЕБО

Fallout 3

Я СЕГОДНЯ КАК ЖЕЛЕЗО

ЧАСТЬ ТИРАЖА С 2 DVD

www.igromania.ru

ИЗДАТЕЛЬСКИЙ ДОМ ТЕХНО МИР
08008
9 771560 258026

Любишь кино?

Реклама

Портативный HDD-мультиплеер Floston Star Box Media

Star Box умеет не просто хранить данные и обеспечивать к ним быстрый доступ с любого компьютера, но и самостоятельно воспроизводить мультимедиа-файлы, выступая в роли портативного медиа-центра.

FLOSTON

SERIAL ATA

Москва, **Алкомтрейд** (495) 785-19-49
Москва, **Санрайз Про** (495) 542-80-70
Москва, **Ф-центр** (495) 925-64-47
Москва, **Регард Трейд ЛТД** (495) 101- 41-58
Москва, **D & A Computers** (495) 788-33-49

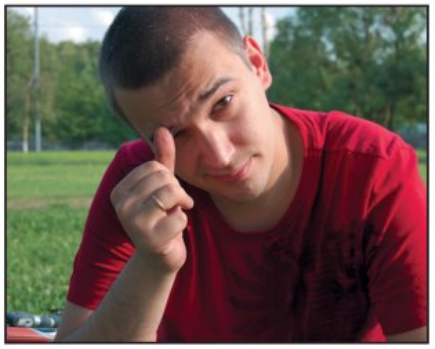
Москва, **AB-Group** (495) 988-64-10
Москва, **Форум Центр** (495) 775-77-59
Москва, **Слай Компьютерс** (495) 974-66-71
Москва, **Дельта Компьютерс** (495) 780-00-32
Москва, **Сетевая Лаборатория** (495) 784-64-90

Воркута, **F1 Company** (82151) 5-38-66
Ижевск, **Миллениум** (3412) 48-59-85
Н.-Новгород, **Домашний Компьютер** (8312) 77-82-92
Нефтьюганск, **Матрикс-Компьютерс** (3463) 24-00-02

Самара, **Мегабайт** (8462) 65-32-55
Уфа, **Кламас** (347) 291-21-12
Москва, **Юрмала-М** (495) 748-70-90
Н. Тагил, **Квадрат** (3435) 48-05-57

ИГРОМАНИЯ

Привет!



Это становится уже какой-то доброй традицией — писать каждый год эти две тысячи знаков для августовской «Игромании», находясь при этом на противоположном от Москвы конце Земли. Очередная и уже страшно сказать какая по счету лос-анджелесская E3 начнется через день после того, как этот журнал уедет в типографию, так что про основные E3-игры, в которые мы с вами будем играть в ближайшие шесть месяцев, читайте только в следующем номере. Зато в этом месяце у нас немало других поводов для праздника.

Для начала новость из категории «не ждали»: Главная Игрокомпания планеты на своем ежегодном слете Blizzard Worldwide Invitational совершенно неожиданно вместо очередного аддона к World of Warcraft вдруг анонсировала Diablo 3. Не сказать чтобы это была совсем неожиданная, но, безусловно, крайне приятная новость для всех, кто продолжает верить в действительно мощные PC-эксклюзивы. Наш журнал, как и положено, присутствовал на этом историческом событии, так что подробности о новом Diablo см. на *стр. 44*.

Еще одна игра с цифрой «3» в названии, о которой стоит почитать в этом номере, — Fallout 3. В прошлом месяце Антон Логвинов специально полетел в Вашингтон только для того, чтобы несколько часов лично в него поиграть и сделать все необходимые выводы. Если коротко, то пока все выглядит настолько внушительно, что аж не верится. Если длинно, то см. *стр. 36*.

Из других интересных событий этого номера: после долгой и продолжительной охоты за единственным в своем роде зомби-шутером Left 4 Dead мы наконец-то увидели, как он выглядит и играется на самом деле (*стр. 48*); на мероприятии с неожиданным названием EA3 посмотрели все главные игры (в том числе и наши любимые Mirror's Edge и Dead Space) от все еще Electronic Arts (*стр. 86*); поучаствовали в закрытом бета-тесте главного на сегодняшний день бесплатного многопользовательского шутера Battlefield Heroes (*стр. 52*); еще раз во всех деталях изучили не нуждающийся в представлениях «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» (*стр. 66*); среди первых изданий мира получили абсолютно эксклюзивные подробности о долгожданном Operation Flashpoint 2 (*стр. 68*), а также игре Stormrise (*стр. 72*), новой стратегии от авторов ни много ни мало серии Total War. В общем, у нас, мягко говоря, есть о чем сегодня почитать, ну а о том, что будет на этих страницах через месяц, даже страшно пока говорить. Но, если совсем коротко, то будет очень круто.

АЛЕКСАНДР КУЗЬМЕНКО
ak@igromania.ru

Божий промысел

Запустив программу Spore Creature Creator с мыслью сотворить самое необычное существо на Земле (в конце концов, каждый из нас в глубине души хочет доказать богу, что утконос это далеко не предел оригинальности), фантазии главного редактора журнала «Игромания» хватило только на то, чтобы собрать вот этого кривого жирафа. О том, каких животных смогли собрать другие, более талантливые сотрудники редакции, а также главный дизайнер игры Spore Уилл Райт, см. на *стр. 78*.

08 АВГУСТ (131) 2008
ИЗДАЕТСЯ С 1997 ГОДА

РЕДАКЦИЯ
Издатель и главный редактор Александр Кузьменко
Выпускающий редактор Игорь Варнавский
Редакторы Алексей Макаренков, Олег Ставицкий
Редакторы рубрик Николай Пегасов, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин, Георгий Курган
Руководитель тестовой лаборатории Николай Арсеньев
Дизайн и верстка Михаил Карасев, *руководитель верстки*; Сергей Соловьев, *дизайнер*; Дмитрий Денисенко, *реклама*; Роман Грыныха, *обложка*
Корректура Изабелла Шахова, *координатор*; Мария Луговская, Анна Полянская, Дмитрий Зайцев
Помощник издателя Надежда Недова
PR Нина Нестеренко

РЕДАКЦИЯ DVD
Продюсер видеонаправления Антон Логвинов, *FXA Studio*
Редакторы Игорь Асанов, Семен Чечулин
Дизайн интерфейса Илья Галиев
Программирование Дмитрий Михайлов

WWW.IGROMANIA.RU *wap.igromania.ru*
Главный редактор Андрей Александров
Редакторы Алексей Дмитриев, Алексей Невский
Верстка и программирование Денис Валеев, Денис Овчинников, Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова

ИЗДАТЕЛЬ ООО «Издательский дом «ТехноМир»
Генеральный директор Азам Данияров

РЕКЛАМА И МАРКЕТИНГ ООО «Игромедиа» *www.igromedia.ru*
Тел/факс (495) 730 4014
Руководитель отдела рекламы (Россия, СНГ) Дарья Новоторцева (danja@igromania.ru)
Руководитель отдела рекламы (International) Юлия Однакова (odnakova@igromania.ru)
Руководитель отдела маркетинга Юлия Курбатова (kurbatova@igromania.ru)
Менеджеры по рекламе Ярославна Михайлова, Светлана Лозовая, Светлана Попова, Мария Королева

ЭКСКЛЮЗИВНОЕ РАСПРОСТРАНЕНИЕ ООО «Авитон–Пресс» *www.aviton-press.ru*
Тел/факс (495) 642 8780
Менеджеры Юлия Воробьева, Ирина Ефимова, Дмитрий Емельянов, Надежда Галиева

ДЛЯ СВЯЗИ 111524, г. Москва, ул. Перовская д.1 (Игромания)
Тел.: (495) 231-2365
тел./факс: (495) 231-2364
e–mail: mania@igromania.ru

IGROMANIA MAGAZINE Published by TechnoMir PH Ltd since 1997
Publisher and Editor in Chief Alexander Kuzmenko (ak@igromania.ru)
Executive Editor Igor Varnavsky (igor@igromania.ru)
PR Nina Nesterenko (nina@igromania.ru)
Advertising Yulia Odnakova (odnakova@igromania.ru)
Marketing Yulia Kurbatova (kurbatova@igromania.ru)
Contacts 1 Perovskaya str, Moscow, Russia, 111524
Tel/fax +7 495 231 2365

При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Игроманию» строго обязательна, полное воспроизведение материалов разрешено только с письменного разрешения редакции. Редакция не несет ответственности за содержание рекламных объявлений. Все упомянутые товарные знаки принадлежат их законным владельцам. Мнение авторов может не совпадать с мнением редакции.

«Игромания» выпускается в трех комплектациях: с 1 DVD, с 2 DVD и без дисковых приложений. Журнал зарегистрирован Министерством РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций (свидетельство о регистрации ПИ №77-16021 от 28 июля 2003 года). ISSN 1560-2580.

Цена свободная.
Отпечатано в UAB «Spaudos Konturai» Ltd, Литва
DVD отпечатан в ООО «ПИТЛЭНД»

© «Игромания», 1997-2008 © Igromania, 1997-2008
Тираж 220 893 Circulation 220 893

Если у вас возникли технические трудности с запуском DVD-приложений, пожалуйста обращайтесь по адресу dvd@igromania.ru или телефонам редакции.

Следующий номер «Игромании» ищите в продаже со 2 сентября!

ИГРОМАНИЯ

36 СТРАНИЦА Fallout 3
У Вашингтона вечный пост

44 СТРАНИЦА Diablo 3
Бог любит троицу

НОВОСТНОЙ МЕРИДИАН 8-25

Новостной меридиан 8
Даты выхода игр 24
Вакансии в «Игромании» 25

DVD-МАНИЯ 26-32

Слово редактора 26
Сделано в «Игромании» * Темы DVD 27
Игры для всех * Патчи * Демоблок 28
Киберспорт на DVD * Темы DVD * Бонусы игровой зоны 29
Игровая зона 30
Машина времени 31

ВИДЕОМАНИЯ 34

Видеоновости за прошедший месяц * Репортажи со всего мира
Во что поиграть в этом месяце 34

ИЗ ПЕРВЫХ РУК 36-55

Fallout 3 36
Diablo 3 44
Left 4 Dead 48
Battlefield Heroes 52

R&S: В РАЗРАБОТКЕ 56-83

Рейтинговая система рубрики R&S 56
Spider-Man: Web of Shadows 57
Магия крови 2 58
Cities XL 60
Hammerfight 62
Numen: Contest of Heroes 64
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 66
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising 68
Stormrise 72
East India Company 74
Venetica 76
Spore Creature Creator 78
Multiwinia: Survival of the Flattest 82

R&S: ПРЯМАЯ РЕЧЬ 84-85

Уилл Райт рассказывает о Spore 84

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ 86-91

Репортаж с EA3
Вступление 87
Mirror's Edge 88
Dead Space 89
The Lord of the Rings: Conquest 89
Mercenaries 2: World in Flames 91

R&S: ВЕРДИКТ 92-111

Мини-рецензии
Слово редактора * Кодекс войны: Осада 92
Supreme Ruler 2020 * Dirty Split 93
Полные рецензии
Devil May Cry 4 94
FlatOut: Ultimate Carnage 98
The Incredible Hulk 100
Samurai Warriors 2 102
Happy Tree Friends: False Alarm 104

Алфавитный список игр в номере

A Vampyre Story 24
Advanced Dungeons & Dragons: Pool of Radiance 120
Age of Conan: Hyborian Adventures 12, 197, 118, 192, 203, 238
Age of Empires 3 182
Aion: Tower of Eternity 197, 200
Alien Shooter 194, 228
Alone in the Dark (2008) 115, 234-235
Alone in the Dark: The New Nightmare 234
America's Army 158
American McGee's Grimm 24
Anarchy Online 202
Aquaria 112
ArchLord: The Legend of Chantra 203
Armed Assault 29, 30
Army of Two 34
Art of Murder: FBI Confidential 111
Assassin's Creed 26, 27, 115
Baldur's Gate 120
Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts 11
Battlefield 1942 55
Battlefield Heroes 9, 24, 52
Battlefield 25, 52, 203, 228
Battlefield: Bad Company 34
Beneath a Steel Sky 32
BioShock 114, 115, 240
BioWare 20
BlackSite: Area 51 240
Blair Witch Project: Episode 1 — Rustin Parr 32
Brothers in Arms 8, 12
Brothers in Arms: Hell's Highway 8, 24
Burnout Paradise 15, 24
Call of Duty 4: Modern Warfare 15, 28, 30, 114, 115, 116, 180
Call of Duty 8, 15
Call of Duty: World at War 8, 20, 24
Chronostorm: Сибирский рубеж 18
Citadel of Sorcery 198
Cities XL 60
Clive Barker's Jericho 114
Colin McRae DiRT 114
Command & Conquer 3: Kane's Wrath 15, 112
Command & Conquer 3: Tiberium Wars 193
Command & Conquer 30, 195
Company of Heroes 30
Counter-Strike 1.6 ....15, 17, 29, 48, 51
Counter-Strike Online 116
Counter-Strike: Condition Zero 116
Crimsonland 194, 228
Crusaders 197
Crysis Warhead 24, 26
Crysis 26-27, 29, 30, 114, 115, 240
Curse of Monkey Island 120
Dave Mirra BMX Challenge 20
Dead Space 24, 48, 89
Depths of Peril 113
Deus Ex 116, 240
Devil May Cry 234
Devil May Cry 4 ....26, 94, 234
Diablo 44
Diablo 2 10
Diablo 2: Lord of Destruction 46
Diablo 3 ....9, 44, 234
Dirty Split 93
Discworld Noir 32
Divine Divinity 2 47
DOOM 169
DOOM 3 9
Drakensang: The Dark Eye 24
Dune 2 195
Dungeon Hero 47
Dungeon Lord 2 47
Dungeon Siege 3 47
Dynasty Warriors 6 24
East India Company 74
Elite 204
Enclave 10
Enemy Territory: Quake Wars 203

SAMSUNG MP3 S3

Представь...
энергия искрометных ритмов – у тебя на ладони

Новый медиаплеер S3 от Samsung поражает воображение. Пять модных цветов и современный лаконичный дизайн радуют глаз. Динамичный интерфейс реагирует на каждое твое прикосновение. Потрясающий звук в формате DNSe™ 2.0 и видео в формате MPEG4 обеспечат тебе первоклассные новые впечатления, а если ты хочешь сохранить драйв любимых мелодий в течение дня, используй крэдл YA-SD210 со встроенными динамиками. Samsung S3. Эмоции на пределе.

www.samsung.ru

- Поддержка форматов MP3, WMA, MPEG4, JPG, текстовых файлов
- FM-радио с возможностью записи
- До 25 часов музыки, до 4 часов видео
- Объем памяти 2 и 4 Гб

Крэдл YA-SD210 приобретается отдельно.

emodio.com

SAMSUNG

Единая служба поддержки: 8-800-555-55-55 (звонок по России бесплатный).

Галерея Samsung: г. Москва, ул. Тверская, д. 9/17, стр. 1. www.samsung.com. Товар сертифицирован. Реклама.

48 СТРАНИЦА Left 4 Dead
Мертвые с боссами

52 СТРАНИЦА Battlefield Heroes
Герои не умирают, они респаунятся

82 СТРАНИЦА Multiwinia
За битый пиксель двух небитых дают

Insecticide: Part 1 106
Windchaser 108
SBK 08: Superbike World Championship 110
The Political Machine 2008 111

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ 112-113

The Chronicles of Narnia: Prince Caspian * Warhammer: Battle March 112
Даты выхода отечественных локализаций и проектов 112
Depths of Peril * Art of Murder: FBI Confidential 113

ИГРА МЕСЯЦА 114-115

Итоги голосования за период с августа 2007 по июль 2008 года 114
«Игромания» рекомендует 115

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ 116-119

«Игромания» отвечает на любые ваши вопросы по играм 116

GAME OVER? 120-121

Во что играли 5, 10, 15 и 20 лет назад 120
Tom Clancy's Rainbow Six 121

ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ 122-153

Железные новости 122
События
Репортаж с Computex 2008 124
Тесты
Видеокарты от AMD и NVIDIA 128
Игровой ноутбук RoverBook Hummer D790 132
Кулер Cooler Master Hyper Z600 134
ЖК-монитор NEC AccuSync LCD24WMCX 136
Full HD-проектор ViewSonic Precision Pro8100 137
Антикварная лавка
Жертва плановой экономики. Часть 2 138
Железные новинки
Самое свежее железо отечественного рынка 142
Цифровая жизнь
Последние новинки из мира цифровой техники 146
Новая линейка
Новая линейка от Fischer 148
Компьютер в сборке
Игровой компьютер Meijin Extreme 3-way SLI 149
Разумный компьютер
Разумный компьютер за разумные деньги 150
Горячая линия: железо
Железные ответы на «железные» вопросы 152

ПОЛЕЗНЫЙ СОФТ 154-156

Софтверный набор 154

SPECIAL 158-170

Специальный репортаж
Что такое «серьезные» игры и с чем их едят 158
Игровая библиотека
Рецензия на книгу Сергея Лукьяненко «Конкуренты» 170

ИГРОСТРОЙ 172-195

Вступительное слово и описания видеоуроков 172
Творческая специальность. Куда пойти учиться 174
Русификация модов для Half-Life 2 182
Форум разработчиков
Как создать свою игровую компанию 186

Алфавитный список игр в номере

Europa Universalis 238
EVE Online 197, 204, 228
EverQuest 202, 208
EverQuest 2 203
Eye of the Beholder 120
Fable 2 16
Fahrenheit 31
Fallout 221
Fallout 3 ....21, 36
Far Cry 2 24
FIFA 08 ....15, 30, 114
FIFA 09 13
Final Fantasy 116, 240
FlatOut: Ultimate Carnage 98
Ford Racing 16
Frontlines: Fuel of War 54
Full Throttle 118
Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor 115, 230
Gears of War 21, 34, 114, 118, 220, 234
Gears of War 2 21
Gods & Heroes: Rome Rising 204
Grand Theft Auto 3 240
Grand Theft Auto 4 ....19, 34, 85, 118, 119, 235, 240
Grand Theft Auto: San Andreas 21, 26
Grim Fandango 32, 120
GTR 2: FIA GT Racing Game 30
Guild Wars 198, 228
Guild Wars 2 200
Guitar Hero 3: Legends of Rock 115
Half-Life 48
Half-Life 2 ....48, 182, 220
Half-Life 2: Episode Two 114
Halo 19
Hammerfight 62
Happy Tree Friends: False Alarm 104
Hearts of Iron 238
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды 114
Homeworld 2 165
Hotel Giant 2 24
Icewind Dale 120
Insecticide 106
Iron Man 235
Jumpgate Evolution 197
Kane & Lynch: Dead Men 114, 234
King's Bounty: Легенда о рыцаре 28, 114, 115, 232
Kung Fu Chaos 117
Kung Fu Panda 16
Left 4 Dead 24, 48, 55
Legend 12
Legendary 24
LEGO Indiana Jones: The Original Adventures 230
Limbo of the Lost 10
Lineage 2 ....197, 200, 202, 228
Lost Planet: Extreme Condition 17, 235
Mafia 240
Majesty 238
Majesty 2 239
MapleStory 205
Mass Effect 37, 114, 115, 230, 235
Max Payne 31
Max Payne 2: The Fall of Max Payne 182
Medal of Honor 8
Mercenaries 2: World in Flames 24, 91
Metal Gear Solid 116, 220, 234, 240
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots 19, 240
Mirror's Edge 34, 88
MLB: The Show 2008 15
Monato Esprit 197
Moscow Racer 21
Motorm4x 24
Mount & Blade 24, 231, 238
Multiwinia: Survival of the Flattest 82
MySims 24
Myst Online: URU Live 8
Narbacular Drop 48
NBA Live 2008 15
Need for Speed: ProStreet 112
Neocron 204
Neocron 2: Beyond Dome of York 204
Neverwinter Nights 120
Neverwinter Nights 2 182
NHL 2008 15
Nikopol: Secrets of the Immortals 24
Ninja Gold 116
Nocturne 31
Numen: Contest of Heroes 64
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising 68
Overlord 114, 234
Painkiller 10
Penny Arcade Adventures:
On the Rain-Slick Precipice of Darkness 231
Penumbra: Requiem 24
Perfect World 200
PlanetSide 203
Portal 48, 114, 228
Post Mortem 31
Prince of Persia (2008) 24
Pro Evolution Soccer 2008 ....30, 114
Prototype 18
Puzzle Quest: Challenge of the Warlords 114
Quake 3 Arena 9, 31
Quake 4 9
Quake Live 9
R2 Online 227
Race Driver: GRID 11, 28, 114, 115, 158, 231
Ragnarok Online 232
Requiem Online 199
Resident Evil 10, 51
Resident Evil: Outbreak 48
Return to Castle Wolfenstein 10
RF Online 227
Ride to Hell 14
Roma Victor 204
Romance of the Three Kingdoms 11 24

Билайн™
живи на яркой стороне

Приветствуй музыкой вместо гудков

Услуга **«Привет»**

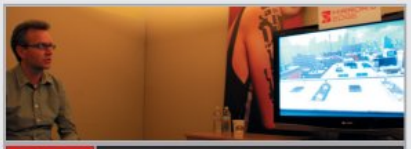
Подключи услугу **«Привет»**, и твои друзья услышат в трубке не скучные гудки, а музыку, шутки и приколы! Ты можешь установить одну мелодию для всех звонящих, а можешь приветствовать каждого персонально.

Попробуй! **Подключи услугу бесплатно по номеру 05 50**.
После этого гудки в твоем телефоне автоматически поменяются на бесплатную стандартную мелодию, которую будут слышать все звонящие.

Узнай больше и подключи **05 50**
Подробности и каталог мелодий
www.privet.beeline.ru

Услуга платная. Узнай, доступна ли услуга в твоем регионе и другие подробности, на www.privet.beeline.ru
Оборудование сертифицировано. Услуги лицензированы. На правах рекламы.

84 СТРАНИЦА Интервью с Уиллом Райтом
Весь этот Spore



86 СТРАНИЦА Репортаж с EA3
Осенне-зимняя линейка EA

94 СТРАНИЦА Devil May Cry 4
Дьявол выносит гада

Горячая линия: игрострой
Горячие ответы на любые игростроевские вопросы 192

ИГРА В ОНЛАЙНЕ 196-217
Новости онлайновых игр 196
Ждем: Citadel of Sorcery 198
Играем: Perfect World 200
Аналитика: Самые необычные MMORPG 202
Аналитика: Рейд-лидер в World of Warcraft 206
Интернет. События и факты 210
Движки для веб-галерей 212
Интересное в Сети 216

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА 218-219
Новости внекомпьютерных игр 218
Четвертая редакция Dungeons & Dragons 219

ПОЧТА «ИГРОМАНИИ» 220-229
Шоу-программа «Старпом и Светлана» 220

КАЛЕНДАРЬ 225-226
Devil May Cry 4 225
Left 4 Dead 226

КОДЕКС 230-232
Стандартные коды 230
Читательские пасхалки и хинты 232

МОЗГОВОЙ ШТУРМ 234-236
Тест №8. Август 234
Сканворд №8. Август * Фотографическая память №8. Август
Подведение итогов за №6/2008 235

ТОЛЬКО НЕ МОЙ МОЗГ! 238-239
«Игромания» инспектирует, что на языке
и что на уме у Фредерика Вестера (Paradox Interactive) 238

ОСОБОЕ МНЕНИЕ 240
Конец истории 240

МЕГАПОСТЕР «ИГРОМАНИИ»
Fallout 3
Battlefield Heroes

НАКЛЕЙКИ «ИГРОМАНИИ»
FlatOut: Ultimate Carnage
Fallout 3
Battlefield Heroes
Devil May Cry 4

РЕКЛАМА В «ИГРОМАНИИ»

Обложка:
Floston ..... 2-я обложка
Cowon ..... 3-я обложка
Мегафон ..... 4-я обложка

В номере:
1С 61, 103, 171, 201, 215
Antec 181
ASUS 7
AverMedia 17
Cooler Master 127, 135
Defender 141
Electronic Arts 35
Foxconn 145
Ritmix 105
Samsung 3
SoftClub 33, 42-43
TopDevice 125
Toshiba 19
Акелла 11, 13, 59, 65, 101, 107
Билайн 5
Бука 157
Мир фэнтези 221
Руссобит-М 63, 109
ТехноМир 113, 233, 237

Алфавитный список игр в номере

RuneScape 197
S.T.A.L.K.E.R. 36, 116, 229
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо 24, 66, 234
Sacred 2: Fallen Angel 24, 47
Saints Row 2 24
Sam & Max 120
Sam & Max: Hit the Road 32
Samurai Warriors 2 102
SBK 08: Superbike World Championship 110
Secret World 203
Shadow Ops: Red Mercury 240
Shattered Suns 24
Shenmue 240
Sid Meier's Civilization 4: Colonization 24
SimCity 2000 120
SimCity 3000 120
SkyNet 36
Soldier of Fortune: Payback 21
Soul Calibur 4 15
Space Siege 24, 47
Spider-Man: Web of Shadows 57
Spore Creature Creator 15, 16, 28, 78, 234
Spore 24, 84
Star Wars: Battlefront 3 20
StarCraft 2 ..... 45, 46
StarCraft: Brood War 15
Still Life 31
Stormrise 72
Stronghold 47
Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse 51
Sublustrum 235
Supreme Ruler 2020 93
Tabula Rasa 203
Tales of Pirates 200
Team Fortress 2 ..... 52, 55, 114
The Chronicles of Narnia: Prince Caspian 112
The Chronicles of Spellborn 24
The Elder Scrolls 36
The Elder Scrolls 4: Oblivion 10, 26-27, 30, 36, 182
The Incredible Hulk 100
The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar 197
The Lord of the Rings: Conquest 24, 89
The Orange Box 115
The Political Machine 2008 111
The Saga of Ryzom 203
The Sims 2 15
The Sims 2: Apartment Life 24
The Sims 3 85
The Sims Online 8
The Sims 199, 235
The Terminator: Future Shock 36
The Witcher 26, 27, 114, 115, 172
Thief: The Dark Project 27
Titan Quest 29, 182
Tom Clancy's EndWar 116
Tom Clancy's Rainbow Six 121
Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield 165
Tomb Raider: Underworld 12, 24
TrackMania 15
Treyarch 12
Trigger Man 20
Tron 2.0 120
Turok 34, 114, 232, 236
Twisted Metal 118
Ultima Online 198, 202
Unreal Tournament 10, 55
Unreal Tournament 3 ..... 15, 114
Venetica 76
Viva Pinata 11
Warcraft 3 ..... 27, 173, 182
Warcraft 3: Defense of the Ancients 15
Warcraft 3: The Frozen Throne solo 15, 29
Warhammer 40 000 Online 203
Warhammer 40 000: Dawn of War 114, 173
Warhammer Online 197
Warhammer: Battle March 112
Windchaser 108
Wolfenstein 3D 55
World Championship Poker 20
World in Conflict 28, 29, 114
World of Warcraft 9, 12, 15, 47, 202, 206, 228
World of Warcraft: The Burning Crusade 118
World of Warcraft: Wrath of the Lich King 196, 197
Xenus 2: Белое золото 24
Адреналин 2: Анархия 173
Анабиоз: Сон разума 24
Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов 114
Дальнобойщики 3 118
Кодекс войны: Осада 92
Коллапс 24
Космические рейнджеры 2:
Доминаторы. Перезагрузка 114
Магия крови 2 58
Морской охотник 24
Предтечи 24
Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар 21
Тургор 114

Внекомпьютерные игры
Axis & Allies Miniatures 219
Black Library 218
Dungeon Master's Guide 219
Dungeon Master's Guide 2 219
Dungeons & Dragons 3.5 218-219
Ebberon 219
Emperors Fist Tank Company 218
Eventide 218
Forgotten Realms 219
Magic Online 3.0 218
Magic: The Gathering 218, 219
Monster Manual 2 219
Player's Handbook 2 219
Shadowmoor 218
Space Marine Battle Company 218
Warhammer 40 000 218

ASUS LS221H
Ультратонкий LCD Monitor
Отличное сочетание Силы и Мягкости

Утонченная Красота с наилучшей Защитой

Великолепная гармония стекла и кожи заключена в облике необычайно тонкого 22" LCD монитора ASUS LS221H, который органично сочетает в себе красоту и технологичность. Панель монитора, одновременно настолько тонкая (толщина составляет всего 45 мм) и красивая, почти невосприимчива к повреждениям и царапинам, что достигается при помощи специальной стеклянной поверхности с коэффициентом твердости 9H (прочность сапфира), выполненной по алмазной технологии. Специальное неотражающее стекло характеризуется высокой светопропускной способностью 96% и коэффициентом отражения ниже 2%, что обеспечивает четкость изображений и живые цвета даже после того, как монитором воспользовались дети и он поработал в публичных местах.
Использование в дизайне монитора LS221H натуральной кожи обеспечивает пользователю роскошные тактильные ощущения и вместе с эксклюзивными световыми эффектами «Light-in-Motion II» создает такую атмосферу, которая необходима для более комфортной работы.

Имея встроенный разъем HDMI, технологию ASUS Splendid Video Intelligence, контрастность ASUS Smart Contrast Ratio (ASCR) 4000:1 и время отклика 2 ms для четких живых изображений высочайшего качества без эффекта размытости, ультратонкий монитор LS221H, выполненный с использованием натуральной кожи, отлично сочетает блеск и долговечность сапфиров с мягкостью и качеством кожи.

Товар сертифицирован. На правах рекламы.

Всемирная гарантия 3 года **Гарантия ZBD*** **Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999**

* действует не на все модели.

Дистрибуторы: **Пирит** (495) 974-32-10, OCS (495) 995-25-75, **Тринити Электроникс** www.trinity-el.ru, **Dina Victoria** (495) 681-20-70, **Disti** (495) 380-26-61

Дилеры: **Москва** (495): ASUS4YOU 518-69-34, Media Markt www.mediamarkt.ru, Техносила www.technosila.ru, Polaris www.polaris.ru, М-видео www.mvideo.ru, Неоторг www.neotorg.ru, Аркис 980-54-07, Кибертроника 504-25-31, НИКС 974-33-33, Санрайз 542-80-70, Сетевая лаборатория 784-64-90, СтартМастер 785-85-55, Ф-Центр 105-64-47, TFK 642-47-29, USN 775-82-02; **С-Петербург** (812): КЕЙ 331-24-77,Компьютерный Мир 333-00-33, Alpha 320-80-70, Эксперт (Северо-Запад) www.expertonline.ru; **Новосибирск:** Техносити (3832) 125-333, НЭТА (3832) 16-33-11, Компания «ЗЕТ» (383) 346-48-42; **Владивосток:** DNS (4232) 300-454, А-11 (4232) 20-50-20; **Казань:** Domo (800) 2005-800; **Краснодар:** Владос www.vlados.com, Интеркрайт (861) 279-09-90, Санрайз (863) 240-11-77; **Ростов-на-Дону:** Иманго (863) 232-47-18; **Воронеж:** РЕТ (4732) 77-93-39; **Уфа:** Форте ВД (3472) 600-000, Кламас (3472) 91-21-12; **Благовещенск:** ALG Soft (4162) 31-96-67; **Волгоград:** ВИСТ (8442) 90-30-30; **Ижевск:** "Корпорация ЦЕНТР" www.corpcentre.ru; **Н.Новгород:** Айтион (8312) 63-01-53; **Сургут:** Техноцентр (3462) 24-50-05; **Оренбург:** КС-Центр (3532) 77-47-11; **Хабаровск:** Офисная техника (4212) 22-02-02

Ведущие рубрики: **Илья Янович, Станислав Ломакин** (новости киберспорта), **Игорь Варнавский** (новость «Роспромигры») ● Комиксы: **Сергей Христенко**

ИНДУСТРИЯ

Зомби по имени MYST

MYST ONLINE ОПЯТЬ ВОЗРОДИЛИ

Подобно **The Sims Online**, **Myst Online: URU Live**, интернет-вариация знаменитой квестовой серии, все никак не отправится в мир иной. Издатель **GameTap** (***www.gametap.com***), к которому права на игру перешли после того, как от них отказалась **Ubisoft** (правда, и сами разработчики **Cyan Worlds** попытались после этого реанимировать проект, но неудачно), поддерживал ее всего несколько месяцев, и никакой прибыли, понятное дело, не получил. Теперь вот, по прошествии некоторого времени, игра вновь оказалась под крылом собственных авторов, но на особых условиях: Cyan Worlds не платит за издательские права ни цента, но, если вдруг Myst Online начнет приносить прибыль (что сомнительно), GameTap получат определенную часть дохода.

Что касается самой игры, то Cyan планируют продавать подписку сразу на полгода, причем за вполне вменяемые $25. Насчет изменений в геймплее ничего не известно, но авторы обещают сделать специальный инструментарий для создания пользовательского контента.

Myst Online есть за что уважать: это онлайновая игра без PvP, прокачки и гоблинов.

СКАНДАЛЫ

Что на уме, то и на языке

ПРОДЮСЕРУ CALL OF DUTY: WORLD AT WAR НЕ НРАВИТСЯ НОВЫЙ BROTHERS IN ARMS

После выхода **Medal of Honor** из высшей лиги **Brothers in Arms** и **Call of Duty** остались главными конкурентами на поприще WW2-шутеров. И их создатели, помимо обычных обещаний сделать все на наивысшем уровне, изобрели, похоже, новые методы конкурентной борьбы. Например, Ноа Хеллер, продюсер **Call of Duty: World at War**, в беседе с журналистами крайне недоброжелательно отозвался о **Brothers in Arms: Hell's Highway** (который выходит с новым Call of Duty примерно в одно время), добавив, помимо прочего, парочку крепких словечек.

Пока все ждали реакции **Gearbox** (разработчик Brothers in Arms), предусмотрительно выступила сама **Treyarch** (разработчик Call of Duty: World at War), разъяснив ситуацию. Мол, продюсер погорячился, на деле никто не хотел никого обидеть и, вообще, они очень уважают Gearbox и их игру.

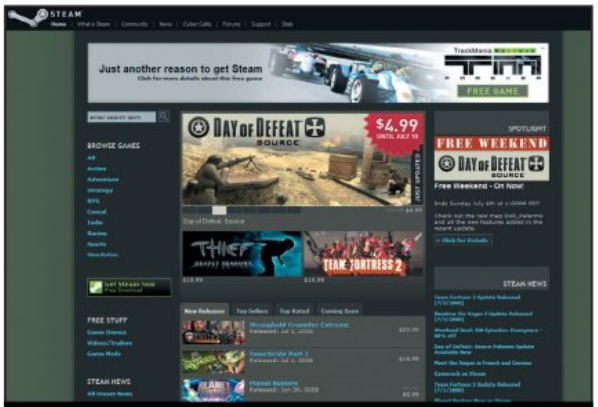
Brothers in Arms: Hell's Highway уже столько раз переносили, что, если это окажется еще один просто «шутер про Вторую мировую», будет даже как-то обидно.

СОБЫТИЯ

Не шутите с VALVE

ПОЙМАЛИ ВЗЛОМЩИКА STEAM

О взломе Steam, онлайн-сервиса компании Valve, мы писали несколько номеров назад. Неизвестный хакер смог взломать защиту системы, но ущерб озвучен не был. Теперь известно, что взломщик украл около 13 млн евро и успешно просадил большую их часть на покупку различных гаджетов. Поймали злоумышленника в Голландии, в городе Маастрихт. Имя его не называется, но известно, что ему всего 20 лет. Какое наказание понесет хакер, пока неизвестно.



У Valve не впервые проблемы с хакерами: в 2003 году у них даже украли исходники Half-Life 2. Тогда дело вело ФБР.

Тодд Говард, исполнительный продюсер **Bethesda**, сообщил, что для **Fallout 3** наверняка будет редактор. Речь идет именно о редакторе для ПК-версии, что касается консолей, тот тут Тодд сразу оговорился, что это практически невозможно. В любом случае редактор появится уже после релиза.

КИБЕРСПОРТ

QUAKE LIVE метит в миллионеры?

ПО УВЕРЕНИЯМ ДЖОНА КАРМАКА, НОВЫЙ ПРОЕКТ ID МОЖЕТ ПОСОРЕВНОВАТЬСЯ ДАЖЕ С WORLD OF WARCRAFT

Как известно, помимо разработки сиквелов ко всем своим играм подряд, **id Software** с недавних пор вновь взяли в свои руки поводья **Quake 3 Arena**. Их новый проект **Quake Live** являет собой ту же третью часть, но с заметными улучшениями в технической части и более глобальной идеей сетевой игры. Насколько глобальной — поведал зарубежным журналистам сам Джон Кармак.

По его словам, у онлайн-сервиса Quake Live будет от нескольких сотен тысяч до нескольких миллионов (!) игроков. Такой прогноз Кармак объяснил тем, что еженедельно на бета-тест записывается порядка 50 000 (кстати, подписаться довольно легко, достаточно оставить свой e-mail по адресу ***www.quakelive.com***; правда, не стоит раскатывать губу — до теста допустят далеко не всех). Проверить его слова, к сожалению, никак нельзя, но, даже учитывая откровенно провальные результаты **DOOM 3** и **Quake 4**, надежда на этого человека умрет в нас еще нескоро.

Как и любой проект id, Quake Live, несмотря на явную вторичность, ожидается с нетерпением, хотя информации по нему в преддверии релиза не так уж и много. Известно, например, что глобализация сетевой игры будет заключаться в системе, во многом схожей с **Battle.net**. Quake Live будет распространяться абсолютно бесплатно, а в остальном все очень похоже на **Battlefield Heroes** (см. наш материал в рубрике «Из первых рук»).

К моменту выхода этого номера премьера Quake Live уже состоится, это произойдет в период с 31 июля по 3 августа. На эти дни запланирован ежегодный фестиваль **QuakeCon**, посвященный главным образом турнирам по играм id. В нынешнем году турниры будут такие: **Quake Live 1x1** и **CTF 5x5** (по $12 500 в каждой дисциплине), **Enemy Territory: Quake Wars 6x6** на PC ($15 000) и Xbox 360 (первое появление консолей за всю историю QuakeCon; призовой фонд — $10 000), а также **Alienware Quick-Draw Challenge** — турнир по Quake Live на сцене для «добровольцев из зала» с призовым фондом в $10 000.

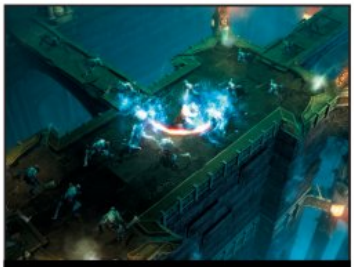
На Quake Live и Battlefield Heroes эволюция такого рода шутеров только начинается — ждите новых анонсов.

ИНДУСТРИЯ

Дьявол, да решите уже, наконец!

DIABLO 3 МОЖЕТ ПОЯВИТЬСЯ И НА КОНСОЛЯХ

Blizzard никак не может определиться, выпускать **Diablo 3** на приставках или нет. Поначалу они подчеркнули, что принципиально не собираются работать над консольными версиями, но пошли разговоры о том, что **Activision** наверняка попытается надавить на Blizzard, чтобы консольная версия все-таки появилась. А примерно через неделю после анонса игры Роб Пардо (Rob Pardo), вице-президент Blizzard, в одном из интервью обмолвился, что перенос Diablo 3 на консоли теоретически возможен: *«Придется многое изменить в управлении, но не относительно концепции, поскольку изо всех наших игр Diablo перенести на консоли легче всего»*.



Огненные следы от мечей варвара взяты, кстати, из консольного God of War.

ИНТЕРЕСНОСТИ

То, что доктор прописал

КАЗУАЛЬНЫЕ ИГРЫ В РОЛИ ЛЕКАРСТВА

PopCap Games интересовал скорее эффект компьютерных казуалок. Интересно было бы провести аналогичное исследование касательно Wii.

Оказывается, казуальные игры — это не только способ разнообразить скучный трудовой процесс и получить нагоняй от начальства, но еще и лекарство для людей с ограниченными возможностями. Результаты недавнего опроса, проведенного по заказу **PopCap Games** (именно их грозные тени маячат за гипнотической **Zuma**), показали, что примерно 20% от общего числа casual-игроков являются… инвалидами. Опрос уже этой группы людей показал, что играют они несколько чаще и несколько больше здоровых игроков.

Но самое важное и интересное здесь то, что подавляющее большинство (94%) сказали, будто игры улучшили их физическое или психологическое состояние. А 11% и вовсе признались, что такой вот нетрадиционный вид лечения им посоветовал лечащий врач. С нетерпением ждем того светлого момента, когда ОРЗ можно будет лечить с помощью **World of Warcraft**.

Конечно же, причины таких благостных результатов угадываются на раз (*«Играйте в казуалки PopCap, будете здоровы!»*), но данные от этого менее интересными не становятся.

Штраус Зельник, президент **Take-Two**, в одном из интервью заявил, что фильм **BioShock** Гора Вербински не успеет к релизу второй части игры. *«А вот к третьей части, примерно в 2010 году, вполне успеет»*, — добавил он. Напоминаем, BioShock был заявлен как трилогия, сиквел уже разрабатывается студией **2K Marin**.

ИГРОВОЕ КИНО

«Обитель» номер четыре

ВЕДУТСЯ ПЕРЕГОВОРЫ О СЪЕМКАХ RESIDENT EVIL 4

Resident Evil: Extinction, третья экранизация знаменитой игровой серии, закончилась крайне двусмысленно: с одной стороны, на этом можно было бы и остановиться, с другой — теоретически продолжение очень легко себе представить. Авторы фильмов, впрочем, заверяли, что на третьей части все и закончится и планов на дальнейшие фильмы по **Resident Evil** у них нет.

Тем не менее 1 июля Пол Андерсон (режиссер первого фильма и сценарист/продюсер остальных) в интервью журналистам рассказал о том, что ведет переговоры о съемках **Resident Evil 4**. По словам Пола, если все сложится удачно, фильм увидит свет уже в 2010 году. Также он подчеркнул то, что картина вряд ли будет снята по сюжету четвертой части игры, что и так понятно: экранный **Resident Evil** уже полностью перешел на сценарную отсебятину.

Состав съемочной группы будет известен после начала препродакшена. Но Андерсон не исключает, что боссы киностудий могут отложить проект в долгий ящик.

Качество экранизаций Resident Evil драматическим образом падает от серии к серии: первая часть была отличной, вторая — неплохой, а третья (на картинке) скатилась до уровня «так себе».

СКАНДАЛЫ

Маска, я вас знаю!

АВТОРОВ LIMBO OF THE LOST УЛИЧИЛИ В ПЛАГИАТЕ

Громкий скандал разгорелся вокруг квеста **Limbo of the Lost** (вышел в марте этого года, у нас известен как «**Город потерянных душ**»). Кто-то особо глазастый заметил явное сходство между интерьерами **Limbo** и **The Elder Scrolls 4: Oblivion**, который вышел двумя годами ранее. К «поимке вора» тут же присоединилось все играющее интернет-сообщество, и в итоге выяснилось, что жертвой стал не только Oblivion, но еще и **Diablo 2**, **Morrowind**, **Enclave**, **Painkiller**, **Return to Castle Wolfenstein**, серия **Unreal Tournament** и другие игры.

В **Tri Synergy** (издатель игры) были просто шокированы этой новостью: заявили, что о плагиате ничего не знали, и предложили подождать реакции разработчика. Разработчики (**Majestic Studios**), однако, не растерялись и заявили, что во всем виноваты аутсорсеры, а сами они о плагиате ничего не знали и всецело его осуждают. Но при этом в более ранних интервью Majestic сами же говорили, что весь контент создавали сами (в студии всего три человека), без привлечения аутсорсеров.

Авторам Limbo of the Lost надо было хотя бы цветовую гамму поменять — а то ведь сходство заметит любой, кто хоть немного играл в Oblivion.

Исполнительный продюсер **Race Driver: GRID**, выступая на комьюнити-форуме **Codemasters**, признался, что и GRID, и **Colin McRae DiRT** были ориентированы именно для игроков аркадного толка, то есть в их видении это ни разу не симуляторы. При этом он пообещал, что их грядущая игра по лицензии **Formula 1** будет уже для настоящих ценителей реализма.

Контроллер по ДАРВИНУ

НОВЫЕ СЛУХИ ВОКРУГ WII-ОБРАЗНОГО КОНТРОЛЛЕРА ДЛЯ XBOX 360

Несколько номеров назад мы уже писали, что для Xbox 360 в разработке находится сенсорный контроллер, вроде того, что имеется у Wii. А в ушедшем месяце разговоры об этом вспыхнули с новой силой. Кен Лобб, креативный директор **Microsoft Game Studios**, рассказывая о **Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts** (это такой юмористический платформер от **Rare**, авторов **Viva Pinata**), сообщил буквально следующее: «*Вы сможете двигать предметы просто крутя в пространстве контроллером. В игре у нас будет специальный гаечный ключ, при помощи которого вы сможете управлять кранами. Цепляете краном какой-нибудь объект, перемещаете контроллер — и объект в игре тоже перемещается*». Так что новый контроллер **Microsoft** все-таки разрабатывает, теперь это точно ясно.

Более того, по данным сайта **TechRadar** (***www.techradar.com***), такое устройство уже очень давно разрабатывается компанией **Motus**. На сайте этой фирмы (***www.motusgames.com***) появилось изображение Wii-образного контроллера черного цвета (на других изображениях — белого) под названием **Darwin**. Платформа, для которой предназначено устройство, не уточняется (TechRadar утверждает, что это именно Xbox 360), но текст на сайте гласит буквально следующее: «*Любите Wii? Мы тоже любим. А теперь представьте эволюцию идей Wii — и вы получите Darwin*».

А вот что еще сообщается о самом устройстве. Darwin использует сразу несколько сенсоров (что делает его более продвинутым, чем Wiimote), будет включать все необходимое для работы, никаких дополнительных сенсоров не понадобится. К тому же контроллер будет делиться на две половинки, то есть играть можно будет вдвоем. В собранном же состоянии он выглядит как натуральная рукоятка светового меча.

Разумеется, такой контроллер — начинание во всех отношениях правильное, пока это делается не как замена привычным геймпадам, по принципу «не вместо, а вместе». Хотя, например, Клифф Блежински, геймдизайнер **Epic Games** (вот видишь, Клифф, мы уже не называем тебя CliffyB!), считает, что современные геймпады уже устарели, мол, слишком много в них кнопок. «*Да вы посмотрите, это же натуральный пульт управления космическим кораблем! Нам вовсе не обязательно заставлять игрока давить на кнопки всеми десятью пальцами одновременно. Нужно двигаться в сторону камер, датчиков, сенсорного управления*», — считает Блежински.

Что интересно, сперва такому устройству пророчили имя «Ньютон», теперь вот «Дарвин». Кто еще из ученых на подходе?

Акелла

СТРАТЕГИЯ / МЕНЕДЖМЕНТ

BUILDING & CO
город «под ключ»

РЕКЛАМА

ElektroGames

—Удобный интерфейс и простая система управления
—Реалистичное воспроизведение строительных работ
—20 миссий: от небольшого городка до огромного мегаполиса
—Игра создана при участии экспертов строительной индустрии
—3 режима игры: карьера, свободное строительство и «песочница»

Ничем не примечательный маленький город– превосходное место для воплощения самых смелых строительных фантазий. Дом за домом, умелыми действиями архитекторов, дизайнеров и рабочих, городок превращается в мегаполис, сверкающий на солнце бликами стеклянных небоскребов. Вы сможете разрабатывать экстерьеры, возводить дороги и коммуникации, планировать внутренние помещения зданий. Постройте мегаполис своей мечты!

palludiogames

©2006 Electrogames/Palludio Games/ Creative Patterns.

СОЮЗ

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@megabox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "XitZona" и "Настроение"

ХИТ ZONA
М.видео
Настроение!
Акелла

Компания **GFI** и издатель казуальных игр **MumboJumbo** заключили договор, по которому первые совместно с «**Руссобит-М**» локализуют и выпустят семь новых казуалок (в том числе и через сайт **TurboGames.com**): **Luxor: Mahjong** (на скриншоте), **Elements, Little Farm, Build-A-Lot, ZoomBook, Elf Bowling 7 1/7**.

КИБЕРСПОРТ

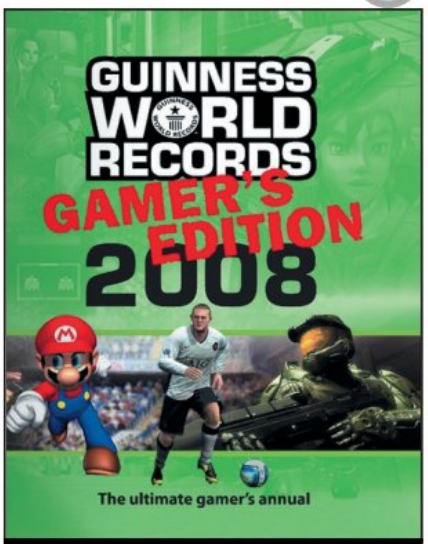
WCG угодили ГИННЕССУ

WORLD CYBER GAMES ПОПАЛИ В КНИГУ РЕКОРДОВ ГИННЕССА

Американские отборочные к **World Cyber Games 2008**, помимо самих отборочных, ознаменовались весьма приятным событием: турнир попал в Книгу рекордов Гиннесса как самое крупное в мире киберспортивное мероприятие. Правда, официально имеется в виду лишь количество участников, но что еще нужно для рекорда масштабности?

В 2006 году WCG установили первый рекорд, собрав 1,3 млн участников, в следующем же году рекорд был увеличен до 1,5 млн, что, наконец, привлекло внимание составителей книги рекордов. В зафиксированные полтора миллиона входят все игроки, принимавшие в 2007 году участие в отборочных этапах по 76 странам.

Рекорды рекордами, а назвать WCG турниром без изъянов сегодня уже нельзя. Дело не только в возрастающей конкуренции (**ESWC**, **KODE5**), но и в фактических недостатках. Финалы WCG после переезда из родной Кореи вызвали немало претензий по организации, «рекордный» же турнир в Сиэтле запомнился, среди прочего, судейским скандалом. Вызывает нарекания и политика организаторов WCG: с недавних пор это один из немногих крупных турниров, не имеющих в списке дисциплин ни одного дуэльного шутера.



Достижение WCG — далеко не первое для игровой индустрии, свидетельством чему является вот эта книга.

ПОДРОБНОСТИ

Оркестровая ЛАРА

У TOMB RAIDER: UNDERWORLD НОВЫЙ КОМПОЗИТОР

Опубликованная в интернете заглавная композиция из **Tomb Raider: Underworld** пользуется завидной популярностью: вроде бы ничего особенного, но слушать хочется снова и снова. А вдогонку прибыло известие о том, что Троэлз Фолманн (автор этого трека, а также музыки для **Legend** и **Anniversary**) из композитора игры переходит в статус звукового директора, а остальную музыку для Underworld напишет Колин О'Мейли, до этого сочинявший саундтрек для консольного **Superman Returns** (занудное «та-та-та») и нескольким фильмам. Рокировка произошла во многом потому, что новый Tomb Raider обзавелся, наконец, солидным бюджетом и на музыку выделили достаточное количество денег, чтобы записать живой оркестр. А Фолманн работать с оркестром толком не умеет, для предыдущих игр он пользовался только сэмплами.

Фанаты серии все равно предпочли бы видеть в кресле композитора Натана Маккри, который писал музыку для оригинальной трилогии.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Онлайновый фастфуд

ГОТЕ ГОДАГЕР ИЗ FUNCOM СРАВНИЛ WOW С MCDONALD'S

Видимо, отозваться недобрым словом о конкурирующей игре — это теперь у разработчиков вошло в моду (см. новость о **Treyarch** и **Brothers in Arms** где-то на соседних страницах). Недавно Готе Годагер, руководитель проекта **Age of Conan: Hyborian Adventures**, в интервью порталу **Eurogamer.net** заявил следующее: «*Сразу говорю, я не хотел никого обидеть своими словами, но* ***World of Warcraft*** *— это ведь то же самое, что и* ***McDonald's****. Вы ходите туда каждый день, чтобы получить такие привычные для вас гамбургер и газировку, но чем чаще вы туда ходите, тем чаще вас будет посещать мысль о том, что пора бы отдать предпочтение мясному стейку и дорогому вину*». Смело, ничего не скажешь. «*Да, Age of Conan — игра не для всех, ее не так просто освоить, как WoW, но наша вселенная — разнообразнее, а сама игра — сочнее*», — добавил Готе.

К слову об общепитах: однажды в Sony сказали, что их PlayStation 3 — это дорогой ресторан, а Wii и Xbox 360 — так, забегаловки.

Activision, последовав примеру **Ubisoft** и **Electronic Arts**, создала отдельный бренд под названием **Wee 1st**, под которым будут выпускаться игры только и исключительно для Wii. Первой такой игрой станет **Little League World Series 2008**.

ИНДУСТРИЯ

Светлое компьютерное БУДУЩЕЕ

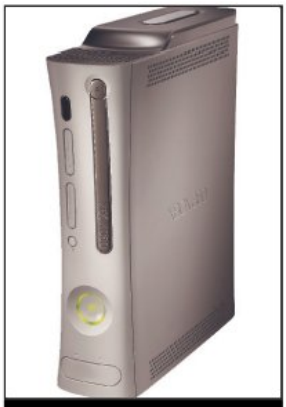
К 2013 ГОДУ ДОХОДЫ ОТ PC-ИГР ДОСТИГНУТ $19 МЛРД

Любопытные данные опубликовала аналитическая компания **DFC Intelligence**: по ее прогнозам, к 2013 году общие доходы компьютерных игр составят $19 млрд. В прошлом году эта же компания предсказывала рост лишь до $13 млрд. Что заставило ее изменить свое мнение, не уточняется.

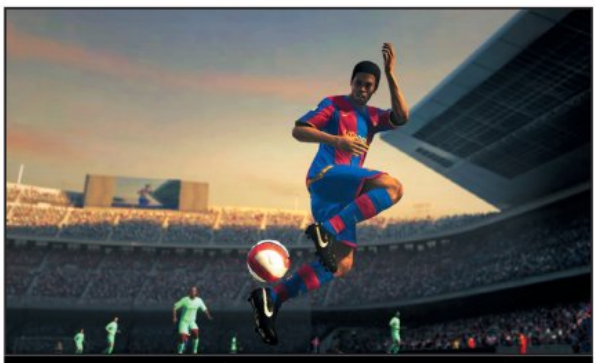
Вообще, за прошедший месяц шума вокруг PC как игровой платформы было особенно много. Питер Мур, глава **EA Sports**, разъяснил в своем блоге ситуацию со спортивными симуляторами: «*Мы хотим выпустить на компьютерах только то, что действительно принесет нам деньги. Возможно, кто-то не верит, но пиратство — действительно серьезная проблема на этой платформе. Наши ребята много работают над каждой игрой, и они вполне заслуживают того, чтобы их труд приносил деньги*».

Одновременно Питер отметил, они не собираются полностью прекратить выпуск спортивных игр на компьютерах — просто выживут лишь те, которые можно адаптировать под PC. То есть они не хотят делать то же самое, что на консолях, только под клавиатуру с мышкой, а тот же гольф вряд ли бы удалось так перевести на персоналки, чтобы задействовать весь их потенциал. Живой пример новой политики — **FIFA 09**. Новая часть футбольного симулятора не будет ни портом с PS2 (что приводило любителей серии в ярость), ни с Xbox 360 или PS3 (что, наоборот, было эротическим сном всех поклонников FIFA). EA Canada разработает для PC специальную версию: графика будет такая же, как и на современных консолях, но с поддержкой более высоких разрешений, а управление сделают совершенно иначе: будет активно использоваться мышь плюс игрок сможет отдавать команды сразу нескольким игрокам, как в обычной RTS. Кроме того, при наличии интернета игроки смогут буквально парой кликов получить информацию о нужной команде или любимом клубе.

А вот у **Konami** с их **Pro Evolution Soccer** (который вот уже несколько лет считается лучшим виртуальным футболом) без сюрпризов: **PES 09** на ПК будет обычным портом, как и, например, в прошлом году.



Несмотря на прогнозируемый рост ПК-индустрии, Microsoft заявила, что будет выпускать свои игры сначала на Xbox 360, потом на компьютерах. По банальной причине «чтобы приставки покупали».



Уберите этот мяч от меня!

Убей кровавого тирана - останови войну!

Подобраться к Гитлеру сложно, очень сложно. На страже тирана стоит лучшая система безопасности в мире. Но у советского разведчика, внедренного в гестапо, есть шанс. Шанс, один из тысячи. Шанс, один из миллиона. Вполне достаточно чтобы поставить на карту свою жизнь.

Особенности игры:

Исторический детектив в антураже третьего рейха
Фотореалистичная графика
Более ста игровых экранов, десятки действующих лиц
Захватывающий псевдореалистический сценарий
Места событий и персонажи воссозданы по архивным документам и мемуарам участников

http://hitlercaput.akella.com

© 2007 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru. Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua. Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М.Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Издатель **Deep Silver** объявил о том, что у него в разработке находится игра **Ride to Hell**, экшен про американских байкеров 60-х годов. Геймплей будет делиться на две части: езду на мотоциклах и драки. Релиз — весной-летом 2009 года на PC, Xbox 360 и PS3.

СКАНДАЛЫ

Слишком рано

ATARI ОБВИНЯЕТ ИГРОВЫЕ САЙТЫ В ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПИРАТСКИХ ВЕРСИЙ ALONE IN THE DARK

Мы все уже как-то привыкли к тому, что некоторые игры появляются на торрент-трекерах несколько раньше даты официального релиза. Но одно дело, когда пираткой пользуются простые пользователи, а вот игровой сайт, даже при наличии причин использовать пиратку (например, пресс-версию не прислали, или прислали с опозданием, или прислали, но она не работает), с такими вещами должен быть осторожен. Например, **Atari** не так давно предъявила претензии скандинавскому **GameReactor.net** из-за обзора Alone in the Dark для Xbox 360. По мнению издателя, на момент написания статьи автор просто не мог располагать легальной копией игры. А значит, версию взяли из торрентов. Материал временно убрали, но спустя некоторое время повесили снова. Причем с не самой приятной для издателя оценкой — всего лишь 3/10.

Сразу же после этого Atari высказала сомнения по поводу честности еще двух сайтов: немецкого **4Players.de** и норвежского **Gamer.no**, который и вовсе опубликовал обзор 18 июня — почти за неделю (!) до официального релиза. До суда дело еще, кажется, не дошло, но и чем все это закончилось — тоже не очень понятно.

Впрочем, есть мнение, что Atari просто пытается убрать невыгодные для себя статьи. Как-никак, профильная пресса оценивает новый Alone in the Dark крайне неоднозначно: средний балл игры на **GameRankings.com** колеблется в районе 65%.

«Тройки» Alone in the Dark от западной прессы похожи на их ставшие уже обычными упражнения в безумии: игра-то явно заслуживает больше.

ИНДУСТРИЯ

Кому кусочек?

TAKE-TWO ПРОДАЕТ СЕБЯ ПО ЧАСТЯМ

Пока **EA** предпринимает безуспешные попытки приобрести **Take-Two**, сменяя один дедлайн другим, нью-йоркское издательство по кусочкам покупают другие компании. Первой ласточкой стала покупка инвестиционной компанией **SAC Capital** около 4,1 млн акций Take-Two, что эквивалентно порядка 5,3% от их общего числа. По заявлению главы SAC Стивена Коэна, причиной покупки стали инвестиционная привлекательность компании и возможность обсуждения стратегии ее развития с советом директоров и рядом других заинтересованных лиц. Пока это единичный прецедент, но если издатель всерьез намерен не продаваться EA, то вполне вероятно, что скоро лакомые кусочки достанутся и другим желающим.

СОБЫТИЯ

С юбилеем!

UBISOFT ОТКРЫЛА ДВАДЦАТУЮ ПО СЧЕТУ СТУДИЮ

Не успели в **Ubisoft** объявить об открытии киевской студии (девятнадцатой по счету), как появилась еще одна, двадцатая. То есть Ubisoft вполне можно поздравить с круглым числом. Новая студия базируется в Бразилии, в городе Сан-Паулу, и числится в ней 20 сотрудников. В течение четырех лет штат планируется увеличить в 10 раз. На первых порах студия займется простенькими семейными играми для консолей, в первую очередь для Wii и DS.

В 10 РАЗ ЛУЧШЕ

Infinity Ward пересмотрела свои взаимоотношения с **Activision**. С заключением нового договора студия получает право на разработку собственного оригинального проекта (то есть не очередного **Call of Duty**), при этом решающее слово в важных вопросах касательно новой игры будет принадлежать именно разработчикам.

КИБЕРСПОРТ

Олимпийские реалии на DIGITAL GAMES

ОРГАНИЗАТОРЫ ПЕРВЫХ КИБЕРИГР В РАМКАХ ПЕКИНСКОЙ ОЛИМПИАДЫ АНОНСИРОВАЛИ СПИСОК ДИСЦИПЛИН И ПОШУТИЛИ ОДНУ «ХОРОШУЮ» ШУТКУ

Турнир **Digital Games**, о котором мы неустанно пишем из номера в номер, обзавелся точным списком игровых дисциплин. Всего их оказалось тринадцать. Командные: **Counter-Strike 1.6**, **Call of Duty 4: Modern Warfare**, **Warcraft 3: Defense of the Ancients**. И дуэльные: **Command & Conquer 3: Kane's Wrath**, **Warcraft 3: The Frozen Throne**, **StarCraft: Brood War**, **NHL 2008**, **NBA Live 2008**, **TrackMania**, **FIFA 08**, **Burnout Paradise**, **Soul Calibur 4**, **MLB: The Show 2008**. Вопрос о том, на каких платформах будут играть, например, в Soul Calibur 4 или в FIFA 08, актуален до сих пор: судя по сайту турнира, там либо еще не определились, либо играть будут на всем подряд.

Результаты публичного голосования, хоть и немного странные, были учтены организаторами лишь частично. Фактически вышло так, что получившая мизер голосов DotA сменила имевшие внушительный отрыв **Unreal Tournament 3**, **Quake 3/4** и серию **Need for Speed**.

Помимо списка игр, организаторы также сообщили «приятное» всем любителям наживы. Никаких призовых фондов на турнире не предусмотрено — только золотые, серебряные и бронзовые медали. Учитывая, что участие в турнире игроки оплачивают сами, мало кто из матерых профессионалов пустится во все тяжкие ради одних лишь медалей и/или собственной репутации.

Burnout Paradise и MLB: The Show 2008 впервые появятся на киберспортивных турнирах. Скорее всего, ненадолго.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Наши любимые МОНСТРЫ

РЕДАКТОР SPORE ПРОДАЕТСЯ ЛУЧШЕ, ЧЕМ ПОЛНОЦЕННЫЕ ИГРЫ

Согласно очередному рейтингу **NPD** (за начало июля), самой продаваемой PC-игрой в США стал… **Spore Creature Creator**, редактор понятно какой игры для создания собственных существ. Сперва отрыв конструктора был очень большой, но постепенно сокращается: на пятки наступают бустер-паки **The Sims 2**. Игры **Blizzard** удерживают в десятке сразу три позиции, причем, помимо привычного **WoW**, обнаружился и сборник **Diablo Battle Chest**. Анонс третьей части Diablo вообще очень сильно повлиял на продажи предыдущих частей: по сообщениям некоторых западных интернет-магазинов, уже через день после того, как игру объявили, количество заказов на Diablo Battle Chest возросло в несколько раз.

Полный топ-10 таков:

1. Spore Creature Creator
2. The Sims 2: IKEA Home Stuff
3. The Sims 2: Double Deluxe
4. World of Warcraft: Battle Chest
5. Age of Conan: Hyborian Adventures
6. World of Warcraft
7. The Sims 2: FreeTime
8. The Sims 2: Kitchen & Bath Interior Design Stuff
9. Call of Duty 4: Modern Warfare
10. Diablo Battle Chest

Забавляться с редактором Spore можно часами. А каким гипнотическим эффектом будет обладать сама игра, страшно даже предположить.

Empire Interactive, издатель, дела у которого сейчас идут не ахти, планирует уволить треть своего персонала путем закрытия (или продажи) внутренней студии **Razorworks**. Последняя известна по серии **Ford Racing** (на картинке — **Ford Racing Off Road**), а также вертолетному симулятору **Enemy Engaged**.

ИНДУСТРИЯ

НАДЕЖДА умирает последней

ЕА ВСЕ ЕЩЕ ХОЧЕТ КУПИТЬ TAKE-TWO

А тем временем в нашем эфире передача о животных. Конечно же, о хищниках. Акула бизнеса в лице **Electronic Arts** не оставляет попыток слопать менее зубастую, но весьма заманчивую рыбку. Роль добычи, как и раньше, исполняет **Take-Two Interactive**. ЕА все так же пробует зайти с тыла, то есть скупить у акционеров имеющиеся на руках ценные бумаги, теперь по цене $25,74 за штуку. Но вкладчики Take-Two на такое предложение реагируют пока крайне неохотно (не в пример тому, что происходило в начале апреля), без сомнения, сказывается выход GTA 4 с сами знаете какими баснословными прибылями. Так что по состоянию на 16 июня лишь 8% всех акций могут оказаться в руках Electronic Arts, а ее это нисколько не устраивает.

В то же время сама Take-Two оказалась в нелицеприятной ситуации: Федеральная торговая комиссия США (FTC) занялась расследованием ее деятельности, обвиняя издателя в представлении недостаточно полных отчетов о своей работе. В Take-Two претензии комиссии без внимания не оставили и объяснили, что отвечать на все запросы банально слишком дорого. FTC, в свою очередь, «сжалились», и дело уладилось мирным путем. Все, в общем, вернулось на круги своя, остается только ждать новых выпадов со стороны ЕА. Хотя, безусловно, сильно заметно, что их новые попытки происходят скорее по инерции, былого ажиотажа вокруг покупки Т2 уже нет.

Нико Белич по-прежнему главный боец за независимость Take-Two.

СОБЫТИЯ

Пингвина — ПАНДЕ!

ИГРА KUNG FU PANDA ПОЛУЧИЛА НАГРАДУ НА ФЕСТИВАЛЕ ВИЗУАЛЬНЫХ ИСКУССТВ

В большинстве случаев игры получают награды от профильной прессы, и обычно это игры неслучайные: сплошь блокбастеры и хиты. А вот в прошлом месяце ситуация приключилась неординарная: на XII Всероссийском фестивале визуальных искусств (проходил с 1 по 9 июля во Всероссийском детском центре «Орленок») Гран-при получила аркада **Kung Fu Panda** по одноименному мультфильму **DreamWorks**. Победила «Панда» в номинации «Лучшая компьютерная игровая программа», ей досталась статуэтка «Хрустальный пингвин». Что ж, поздравляем победителя: «Кунг-фу панда» — пример образцовой игры по лицензии.

В отличие от 99% игропотока по кинолицензиям, «Кунг-фу панда» — игра вполне себе приятная.

ИНДУСТРИЯ

Сказки дольками

МИНИ-ИГРЫ FABLE 2 ВЫЙДУТ ДО РЕЛИЗА ИГРЫ

После **Spore Creature Creator** выпускать кусочек игры до релиза, похоже, вошло в моду. **Lionhead** собираются обнародовать в августе на Xbox Live три простенькие мини-игры на Fable-тематику (некие **Keystone**, **Spinnerbox** и **Fortune's Tower**), объединенные общим названием **Fable 2 Pub Games** (игры то есть будут, по всей видимости, пабными забавами). Главная их особенность в том, что там можно будет заработать очки, которые потом будут использоваться как деньги в самом **Fable 2**. Оформившим предзаказ на игру Pub Games достанутся бесплатно, всем остальным придется платить.

Одновременно стало известно и о коллекционном издании Fable 2. Оно будет включать в себя саму игру с дополнительным контентом (о чем именно идет речь, пока неизвестно), диск с фильмом о разработке игры и коллекционную фигурку Hobbe. Стоить коллекционка будет $79,99, на $20 дороже обычной версии.

Скорее всего, количество золота, которое можно будет набить до выхода игры, строго ограничено, а то ведь так и до инфляции недалеко.

Дэвид Хейтер, голливудский сценарист и актер (голос Снейка из **MGS**), объявил, что он уже близок к подписанию соглашения с **Warner Bros**. по поводу производства фильма **Lost Planet** (экранизация одноименной игры). Сам Хейтер займется сценарием.

КИБЕРСПОРТ

Cypher на ESWC Masters отыгрался за все СНГ

БЕЛОРУССИЯ, ЮЖНАЯ КОРЕЯ, ДАНИЯ И ШВЕЦИЯ СОСТАВИЛИ КВАРТЕТ ПОБЕДИТЕЛЕЙ ESWC MASTERS

Прошедший в начале июля в Париже турнир **ESWC Masters** отличился как минимум тем, что в нем участвовало преступно мало представителей постсоветского пространства, однако и этого мизера хватило для хорошего результата. Главным образом это касалось турнира по **Quake 3 Arena 1x1**, где блестяще выступил белорус **Cypher**, закончив его с золотой медалью, чеком на $2500 и путевкой на финальный этап ESWC 2008 в США.

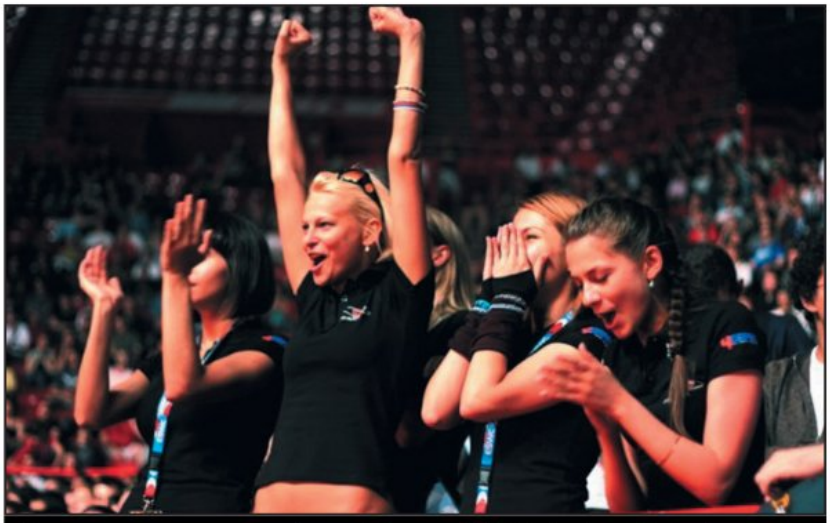
Соревнования по Q3 вызвали наибольший ажиотаж. Ожидался приезд настоящих ветеранов игры, таких как **ZeRo4** и **CZM** из США, **Fox**, **Fooki** и **ProZac** из Швеции, а также нашего **Cooller**. Как ни странно, большинство из них действительно приехало на турнир — не досчитались лишь ProZac и Cooller. Наш игрок заявил, что не хотел бы тратить время на ESWC Masters, так как у него уже есть место в финальной части ESWC 2008. Что же до белоруса, то по ходу турнира он не проиграл ни одной карты, а их было без малого двенадцать. Да и против кого! Fooki, CZM, польский талант Av3k, находящийся в прекрасной форме Fox — практически весь список фаворитов турнира получил по заслугам от белоруса.

Датчане **mTw.dk**, будучи действующими чемпионами мира по **Counter-Strike 1.6** (по версии KODE5), таковыми и остались. Вне зависимости от соперника они, как правило, брали по 16 раундов за матч, не стал исключением и финал против шведов **fnatic**, которым фактически представился шанс взять реванш за KODE5. Увы, парни вновь проиграли как тактически, так и по уровню самодисциплины.

Пьедестал почета в турнире по Warcraft 3 сложился по уже отработанной за последние полгода схеме. С уходом из киберспорта норвежца **Creo** и без того проигрывающая Азии европейская сцена лишилась одного из ключевых игроков, и против корейско-китайской мышечной массы осталось лишь несколько достойных бойцов. Одним из них был неунывающий француз **ToD**, которому иногда удается обставить всех и вся, правда, не в этот раз. Преградив путь украинцу **HoT** в четвертьфинале, Тод все же уступил китайскому хуману **Sky** путевку в финал, но взял-таки третье место в матче с относительно новым игроком из Кореи — **mTw.AMD.Who**. Первое же место занял **Moon**: на протяжении нескольких последних лет карьера этого игрока складывалась по-разному, но так или иначе он оказывался на высоких местах, не впадая в длительные кризисы.

Единственной отрадой российского болельщика было участие **forZe.female** на турнире по CS 1.6 для девушек, причем не только в силу одного участия. Наши красавицы смогли выйти в плей-офф и побороться за третье место, но там, увы, проиграли, зато знатно потрепали нервы чемпионкам **Les Seules** — еще на групповой стадии.

Напомним, это был предварительный турнир серии ESWC — финал, то есть собственно **ESWC 2008**, состоится 25-27 августа в Сан-Хосе, США.



Единственными представителями (-ницами) России на ESWC Masters были forZe.female.

AVerMedia®
www.avermedia.com

Будь готов с новым поколением ТВ-тюнеров от AVerMedia!

HDTV 1080i
Совместим с MCE
H.264
Совместимо с Windows Vista

Новинка

AVerTV STUDIO 709

Новинка

AVerTV Speedy PCI-E RDS

- Преврати свой компьютер в центр телевизионных развлечений
- Повышенная чувствительность
- Высококачественный тюнер NXP

Новинка

AVerTV Hybrid NanoExpress

- Максимум удобства и возможностей в портативном формате ExpressCard!
- Аналоговое ТВ, цифровое ТВ и FM-радио в портативном формате ExpressCard!
- Возьми с собой в дорогу!

Реклама

Слияние **Activision** и **Vivendi Games** наконец-то подошло к концу: последняя формальность случилась 8 июля, когда свое согласие должны были дать акционеры компаний. Согласие, конечно, было дано, и теперь издательские гиганты официально одно целое.

АНОНСЫ

Сталин против...

ULYSSES GAMES ДЕЛАЕТ СТРАТЕГИЮ О ВОЙНЕ СССР И КИТАЯ

Пока одна часть отечественных разработчиков вместе с соседями из Украины занята созданием действительно сильных проектов и где-то даже раздвигает привычные жанровые рамки, вторая с энтузиазмом взялась за жесткие эксперименты над нашим сознанием. «**Chronostorm: Сибирский рубеж**» как раз и есть один из таких суровых экспериментов. Не моргнув и глазом, украинцы из **Ulysses Games** собираются разыграть всамделишную войну между Россией и Китаем. Но это еще что — согласно синопсису игры, китайцы решились на такой шаг исключительно под влиянием крупнейшей корпорации «Путь дракона», и еще они располагают некими секретными наработками по управлению временем. Благодаря этому захватчики продвинулись аж в самую глубь Сибири, и теперь нам предстоит мощным пинком выдворить их восвояси.

Помимо этого пресс-релиз обещает и более приземленные вещи: широкий выбор тактик, современную графику и сибирские «достопримечательности»: Иркутскую ГЭС, железнодорожный узел Тында (!) и даже Великую Китайскую стену. Безумнее, в общем, может быть только «**Сталин против марсиан**». Выходит игра ближе к концу года, а издаст ее компания «**Бука**».

Стилистически «Сибирский рубеж» — почти вылитые C&C: Generals. Что, вообще говоря, хорошо.

ИНТЕРЕСНОСТИ

Звук за $300 тысяч

RADICAL ОТКРЫЛИ СОБСТВЕННУЮ ЗВУКОЗАПИСЫВАЮЩУЮ СТУДИЮ

Как заметил Роб Бриджетт (Rob Bridgett), старший звуковой директор студии **Radical**, которая сейчас работает над **Prototype**, раньше у видеоигр не было никаких шансов быть озвученными на уровне киноблокбастеров. «*Когда мы делали озвучку **Scarface**, то в плане дизайна и технологий у нас уже все было готово, а на звук была выделена финальная стадия разработки, поэтому все делалось в спешке*», — сообщает он.

Поясняем, как это вообще было со Scarface, предыдущей игрой Radical. Когда контент игры был готов, Radical записали весь звук в знаменитой студии **Skywalker Sound** (угадайте с трех раз, озвучкой каких трилогий они занимались), и именно там Роб понял, что им нужна своя звукозаписывающая студия на родине, в Ванкувере. «*Услуги Skywalker Sound влетели нам в копеечку. За те же деньги мы могли бы создать свою площадку с нуля, и после использовать в следующих наших проектах*, — говорит Лэйн Росс, глава звукового департамента Radical. — *У нас в Ванкувере были только маленькие помещения для записи 5.1-звука, и этого было недостаточно*».

Но теперь силами Джона Ртэцина, создателя множества голливудских звуковых площадок, была создана студия специально для Radical. Базируется она на технологии THX/Neural 7.1 и стоила около $300 тыс. Это позволит не только записать качественный звук для Prototype, но и уделить ему больше времени в целом.

Если на звуковую студию для Prototype не пожалели $300 тыс., то и звучать игра наверняка будет отменно.

Компании **B1 Games** и **Genius Products** в сентябре этого года выпустят настольную стратегию во вселенной **Halo**. Поле боя там будет не фиксированным, а собираться из специальных деталей, поставляемых в комплекте. Также туда войдет DVD с дополнительными материалами и диск с саундтреком.

Солидный результат

METAL GEAR SOLID 4 ПРОДАЕТСЯ УСПЕШНО, НО БЕЗ РЕКОРДОВ

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, один из самых громких релизов года и самая стратегически важная для **Sony** игра летнего периода, лег на прилавки 12 июня и тут же произвел настоящий фурор. В одной только Японии за первые несколько дней было продано около полумиллиона копий, то есть MGS 4 стал самой быстро продаваемой игрой для PlayStation 3 в Стране восходящего солнца за все время, а в США ее уже купил каждый десятый владелец приставки. Впрочем, огромные надежды Sony возлагала именно на то, как игра поднимет продажи консоли, и тут ждал успех еще больший: раньше PS3 в Японии расходились за неделю в количестве 10 тысяч, а после MGS 4 — 77.

А вот в Великобритании ситуация несколько иная. Во-первых, по данным **Chart Track**, на продажи PS3 игра там почти никак не повлияла. Во-вторых, по скорости продаж рекорд **GTA 4** побит все-таки не был (MGS 4 там даже не добрал уровень продаж **MGS 2** за аналогичный период после выхода). Кстати, комплекты из Metal Gear Solid 4 и 80-гигабайтной версии PS3 оказались заказаны за неделю до релиза. В интернет-магазине Amazon (***www.amazon.com***) их размели за три (!) минуты.

Слухи о портировании Metal Gear Solid 4 на Xbox 360 теперь уже не кажутся такими правдивыми: игра и так отлично расходится.

СОЗДАН, ЧТОБЫ ВОСХИЩАТЬ

Toshiba рекомендует Windows Vista® Home Premium

Реклама

Новый A300 – это первый ноутбук, у которого вы оцените производительность и красоту. Некоторые называют его идеальным сочетанием современного дизайна и новейших технологий.

Мы называем его: Intelligent Beauty от Toshiba.

Информационный центр:
8-800-100-05-05 (города РФ)
8-495-983-05-05 (Москва)
computers.toshiba.com.ru

TOSHIBA
Leading Innovation >>>

Microsoft, Windows и Windows Vista являются охраняемыми товарными знаками корпорации Майкрософт в США и других странах. Все товарные знаки подтверждены.

McFarlane Toys выпустит пластиковые фигурки солдат из **Call of Duty: World at War**. Солдат будет четверо: трое морских пехотинцев и один британский спецназовец. В продаже фигурки появятся в ноябре по цене около $20.

ИНДУСТРИЯ

Контрафакт — это факт

ЛИЦА ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ ПРЕДЛАГАЮТ СВОИ МЕТОДЫ ПО БОРЬБЕ С ПИРАТСТВОМ

Про то, как же разработчикам плохо от пиратов, говорят все и при любом удобном случае. А вот высказываний на тему того, как с этим бороться, — единицы. И тем более удивительно, что в ушедшем месяце появились сразу два таких комментария.

Первым поделился своими мыслями Рэй Музыка, один из основателей **BioWare**. Беседуя с журналистами **MTV.com**, он заявил, что одна из главных вещей, которую сегодня можно реализовать в поддержку лицензионной продукции, — это дополнительный контент и развитие мультиплеерной части. По его словам, если разработчики будут давать обладателю легальной копии возможность закачивать какой-то бонусный контент для игры, тем самым делая эту игру интереснее, а также сражаться в мультиплеере совершенно без помех (и, что главное, бесплатно), люди сами потянутся к лицензиям.

Тему пиратства затронул и Дэйв Перри (создатель, ни много ни мало, Червяка Джима). По его мнению, идти надо еще дальше: не просто сделать бесплатными дополнительные материалы, а сделать бесплатными все игры вообще. Мол, платить за саму игру — это уже прошлый век. Дэйв, наоборот, предлагает брать деньги за какие-то внутриигровые вещи, которые игрок сможет докупить по своему желанию: *«У вашего героя, допустим, была простая одежда, и если хотите, чтобы он выглядел необычно, — заплатите доллар и получите новую, поярче»*.

Дополнительный контент — это, конечно, хорошо, но, может, BioWare стоило бы задуматься о том, что проще сделать хороший порт на PC, и тогда люди сами купят игру?

ИНДУСТРИЯ

Скатертью дорожка!

CRAVE ENTERTAINMENT ПОКИДАЕТ ESA

В прошлом выпуске «Новостного меридиана» мы сообщали о повальном исходе студий из **ESA** (Ассоциации производителей игрового программного обеспечения), которая выступает организатором E3. Предположительно причиной этого является то, что с приходом на пост президента ассоциации Майкла Галлахера, во-первых, возросли членские взносы, во-вторых — E3 как выставка осталась такой же дорогой, как и раньше (что изначально и было предметом раздражения компаний), но потеряла в масштабе. Как бы то ни было, ESA исправно теряет членов.

Теперь вот о выходе из Ассоциации объявила студия **Crave Entertainment**. Название вам наверняка ни о чем не говорит: Crave — разработчики копеечных, преимущественно консольных игр, в их послужном списке значатся **World Championship Poker** (PS2, Xbox, GameCube, Game Boy Advance), **Dave Mirra BMX Challenge** (Wii, PSP), **Trigger Man** (PS2, а также Xbox, GameCube) и др. Впрочем, Crave сразу же сообщили, что их уход, скорее всего, носит временный характер и они попытаются вернуться в ESA при ближайшей же возможности. Об этом в свое время говорили и другие компании, вышедшие из Ассоциации. Некоторые из них объясняют уход личными причинами, не касающимися работы самой ESA, но проблема читается между строк: *«Создайте условия получше, и мы задумаемся над возвращением»*.

World Championship Poker — самая цивильная игра Crave. Остальные — или дешевые, или и дешевые, и плохие одновременно.

АНОНСЫ

Третий фронт

STAR WARS: BATTLEFRONT 3 В РАЗРАБОТКЕ

Слухи о том, что в разработке находится **Star Wars: Battlefront 3**, продолжение более-менее популярного сетевого экшена, появились еще в прошлом году и отчасти подтвердились бывшими сотрудниками **LucasArts** (подробнее об этом прецеденте читайте в «Новостном меридиане» прошлого номера). По их данным, разрабатывает игру студия **Free Radical**, авторы недавнего PS3-эксклюзива **Haze**, мультиплатформенного **Second Sight** (2004) и консольных **TimeSplitters 1-2** (2000-2005). Теперь вот появилась новая почва для шушуканья.

Дело в том, что 9 июля интернет-магазин **Amazon.com** создал страницу Star Wars: Battlefront 3, и там же можно посмотреть список целевых платформ: Xbox 360, PS3, Wii, DS, PSP и даже PS2. То есть все, кроме PC, где, по логике вещей, сетевой игре жить легче всего.

Тем не менее официальных комментариев на момент сдачи этого номера не поступало, поэтому все это может оказаться обычным слухом.

Star Wars: Battlefront (картинка из второй части) — шутер неплохой, но ни на что не претендующий, по большому счету, вытягивала его только вселенная «Звездных войн».

8 июля **Epic Games** обновили сайт **Gears of War 2** и, среди прочего, добавили на заставку такие цифры: 033-116-117-126-071. Как оказалось, при расшифровке с помощью таблицы символов ASCII получалось сочетание «ESC NOV 9». Таким вот оригинальным способом разработчики раскрыли дату релиза. Появление Gears of War 2 на PC надо ждать ориентировочно в 2010 году.

АНОНСЫ

На КАМАЗАХ по Африке

АВТОРЫ MOSCOW RACER РАЗРАБАТЫВАЮТ НОВУЮ ГОНКУ

«**Ралли-рейд 2009: Дорога на Дакар**» — так называется новая игра студии **IRS Games** (до этого отметились только гонкой **Moscow Racer**), разработка которой ведется с начала года. Это, по словам самих авторов, «симулятор гонок по африканскому континенту». Игра разрабатывается в поддержку ралли-рейда «Дакар» и российской команды «КАМАЗ-Мастер» (они выигрывали «Дакар» не раз и не два).

Сама игра посвящена соревнованиям внедорожников, грузовиков и багги. В угоду динамике правила самого чемпионата в игре пришлось подправить: все участники будут стартовать одновременно. Отдельный предмет гордости разработчиков — тюнинг машин, который можно будет осуществлять в пяти направлениях: скорость, запас топлива, проходимость, управляемость, прочность.

Графически проект базируется на собственном движке IRS V12 RG (второго, как уточняется, поколения), который авторы доработали с учетом природных уровней, из которых в общем-то и состоит вся игра. Кто издаст игру, пока неизвестно, но IRS намерены выпустить ее уже осенью.

Было бы здорово проехаться на КАМАЗах по джунглям и грязи. Главное, чтобы качество было не такое же, как в случае с Moscow Racer.

ИНДУСТРИЯ

Скульптор не рисует

EPIC GAMES НЕ БУДЕТ ДЕЛАТЬ ИГРЫ ДЛЯ WII

Клифф Блежински, главный дизайнер **Gears of War**, открыто говорит, что ему нравится контроллер Wii. А вот самой **Epic Games** консоль **Nintendo** не то чтобы по вкусу, о чем она недавно и заявила. «*У нас нет планов на создание каких-либо игр для Wii,* — сказал Марк Рейн, вице-президент студии. — *Если бы мы делали игры для этой приставки, это было бы равносильно тому, что вы бы заставили скульптора рисовать. Это не наш профиль. Нам интересно работать только с играми для платформ, которые более технологичны, мы хотим делать проекты, которые продвигают графику вперед*».

Офис Epic Games в Северной Каролине.

СКАНДАЛЫ

Скажи «нет» наркотикам... В ИГРАХ

В АВСТРАЛИИ ОТКАЗАЛИСЬ СТАВИТЬ РЕЙТИНГ FALLOUT 3 ИЗ-ЗА ПРИСУТСТВИЯ НАРКОТИКОВ В ИГРЕ

Австралия давно известна своим суровым отношением к малейшим проявлениям жестокости, насилия, эротики и прочих ~~радостей жизни~~ непотребств в играх. То **GTA: San Andreas** забракуют (там, конечно, полный комплект: кровь, проститутки, мат), то совсем уж безобидный **Soldier of Fortune: Payback** (ну подумаешь, кишки). А теперь вот **OFLC** (**Office of Film and Literature Classification**), австралийская рейтинговая организация, отказалась выставлять возрастной ценз **Fallout 3**. Виной тому стала очень уж «реалистичная» визуализация наркотиков: там и шприцы, и ампулы. Игра, которой не поставили возрастной рейтинг, фактически не может продаваться: крупные розничные сети просто не закупят ее.

Что удивительно, сама **Bethesda** (разработчик Fallout 3) старается быть настолько политкорректной, насколько это возможно в Fallout. Например, знаменитый по первым двум частям рейтинг «Детоубийца» в Fallout 3 получить не удастся. Если вы попытаетесь атаковать ребенка, он будет убегать, а все NPC вокруг тут же попытаются дать вам за это по морде. Разработчики говорят, что просто не хотят выпускать игру, которая побуждала бы и поощряла применение насилия к детям.

Запрет в Австралии может быть только началом: где-нибудь в Германии к Fallout 3 могут предъявить еще больше претензий.

EA Mythic (разработчик **Warhammer Online: Age of Reckoning**) сменила название. Теперь она снова называется **Mythic Entertainment**, как и до родства с **Electronic Arts**. По словам Марка Якобса, главы студии, это символ того, что EA меняется к лучшему и дает все больше свободы разработчикам.

Роспромигры

ГОСУДАРСТВО ОБРАТИЛО ВНИМАНИЕ НА ИГРОВУЮ ИНДУСТРИЮ

Каждый раз, когда западные политики уровня Хиллари Клинтон ~~несут околесицу~~ высказываются об играх, испытываешь два разнонаправленных чувства: обиду от того, что у нас правительство игры в упор не замечает, и радость от того, что оно их все-таки не замечает. Ведь если уж государство обращает на что-то свое внимание, то зачастую это выглядит как визит слона в посудную лавку. По сравнению с нефтяной и другими стратегическими отраслями экономики деньги здесь, может быть, и смешные, но зато есть где разглядеть экстремизм, под которым принято понимать все что угодно (удобно?), насилие, порнографию и бог знает что еще. На КРИ 2007 первые лица отдельных компаний уже говорили о том, что отечественной индустрии пора сформировать свою систему рейтингов, пока этим не озаботилось государство — и вот теперь оно озаботилось.

Без паники, речь идет не только о рейтингах, и внимание государства привлекла к себе сама индустрия, а не наоборот. Полтора месяца назад в Институте современного развития (***www.riocenter.ru***) прошла встреча руководителей основных российских игрокомпаний и депутатов Госдумы. О том, что именно там обсуждалось, мы расспросили у Ильи Пономарева, председателя подкомитета по технологическому развитию Комитета Государственной Думы по информационной политике, информационным технологиям и связи.

[Игромания]: Что это была за встреча? Разговор шел на уровне «надо бы сделать» или были приняты какие-то конкретные решения (будем делать вот это и вот это и вот в какие сроки)?

[Пономарев]: Нет, эта встреча была результатом уже проделанной подготовительной работы. На ней были намечены абсолютно конкретные направления работы и сформированы три рабочие группы по трем тематикам: создание фонда поддержки отрасли, налоги и рейтинги. Каждая группа имеет четкий согласованный со всеми план действий.

[Игромания]: На встрече обсуждалась рейтинговая система. Можно об этом поподробнее? Кто будет выставлять рейтинги? Для этого будет создана отдельная организация (по аналогии с американской ESRB или европейской PEGI) или издатели будут маркировать игры самостоятельно? Ну и, кроме того, если речь шла об адаптации PEGI к нашему рынку, то чем именно эта адаптация будет отличаться?

[Пономарев]: Мы говорили не про адаптацию PEGI, а скорее о ее переводе на русский. Идея простая — с точки зрения законодательства необходимо иметь национальную систему рейтингов, в то же время она должна быть полностью совместима с европейской.

Принципы маркировки были предметом жаркой дискуссии. Высказывалась как позиция, что издатели должны это делать самостоятельно, так и мнение о необходимости отдельной организации.

Я не уверен, что самостоятельное рейтингование будет благожелательно воспринято законодателем. И на 100% уверен, что такие рейтинги не могут стать основой для каких-либо мер, направленных на поддержку отрасли. Обязательно найдутся недовольные, возникнут конфликты, и государство будет вынуждено вмешаться.

С моей точки зрения и с точки зрения большинства участников дискуссии, самым верным было бы создать отраслевую структуру, в будущем — саморегулируемую организацию, которая бы и занялась оперативным присвоением рейтингов, а также заключила бы соглашение с PEGI о взаимном признании. Альтернативой этому будет только наделение соответствующими полномочиями одной из федеральных служб, что вряд ли будет позитивно воспринято рынком.

[Игромания]: Что касается господдержки игровой индустрии: насколько мы понимаем,

На встрече в Институте современного развития отметились руководители всех основных российских издательств. Наш собеседник — крайний слева (нижняя фотография).

Буквально за несколько часов до сдачи этого номера пришла новость о закрытии британской студии **Pivotal Games**. Она была известна главным образом по серии **Conflict** и в последнее время была практически незаметна. Последней игрой компании стал **Conflict: Denied Ops**.

поддержка будет осуществляться по той же модели, что и в кино, то есть государство будет просто спонсировать «правильные» (читай: патриотические и исторические) игры? А кто будет заниматься распределением денег и на какие суммы может рассчитывать индустрия? Наконец, самое главное: а нужна ли вообще господдержка? Есть мнение, что ничего хорошего от этого не будет, только рост зарплат, и так уже неадекватно высоких, ускорится. Издателям поддержка, естественно, выгодна, они сейчас в довольно тяжелом положении: если раньше игры отечественного производства можно было окупить хотя бы за счет внутреннего рынка, то теперь покупатели больше не хотят брать российские игры из-за их низкого качества, а на Западе наши игры, за редкими исключениями, никогда нормально не продавались. Таким образом, госденьги, скорее всего, не только не помогут — они законсервируют нынешнее положение вещей.

[Пономарев]: Я с этим утверждением не согласен. Хорошо зная кинорынок, могу с уверенностью сказать, что резкий подъем российского кино в последние годы был бы невозможен без госучастия. Его суть — переложить часть себестоимости разработки на государство, дав тем самым участникам рынка преимущества. Кстати, оно осуществляется достаточно равномерно для всего рынка, а не только в пользу узкого круга «своих» продюсеров.

Но при чем тут рост зарплат? Зарплаты определяются состоянием рынка труда в целом, причем не только специализированных разработчиков, но и в остальной промышленности. Если за игры будут платить меньше, люди уйдут работать в «ЛУКОЙЛ», или «Роснефть» на АСУшные проекты (*АСУ расшифровывается как «автоматизированные системы обработки информации и управления»*. — «***Игромания***»), или в то же кино, на спецэффекты. В России зарплата перестает быть конкурентным преимуществом. И никакие меры ничего уже не изменят — это определяется потребительским рынком. Более того, не верю я в предпринимателя, который может поднять зарплату лишь потому, что у него появилось больше денег. Он будет всегда платить разумный минимум возможного, иначе это не предприниматель, а филантроп.

Что касается объема, то об этом трудно говорить. Ясно только, что это должна быть величина, сопоставимая с нынешним объемом затрат на разработку рынка в целом.

[Игромания]: Окей, но есть ведь и другие методы стимулирования. Высказывалось мнение, что если снизить зарплатные налоги, отменить НДС и отказаться от налога на прибыль в первые несколько лет существования компании, то это подтолкнет западные издательства к открытию своих производственных подразделений в России. Сейчас этого не происходит потому, что квалификация здешних разработчиков невысокая, а зарплаты довольно большие. Но если же к нам придут западные компании, то они принесут с собой свою, западную культуру производства — а это то, чего нашей индустрии так не хватает. Так будут какие-то изменения в плане налогов или нет?

[Пономарев]: В плане налогов изменения точно будут.

Во-первых, будет введен так называемый налоговый спецрежим для предприятий, работающих в сфере высоких технологий. Попросту говоря, он будет означать, что на всех участников отрасли, вне зависимости от размера компании, будет распространяться возможность перейти на упрощенную систему налогообложения, то есть на единый, шестипроцентный оборотный налог. Мы очень рассчитываем, что удастся это сделать к началу 2009 года.

Во-вторых, надо наводить порядок с взиманием НДС при розничных продажах игр. Уже принят и с 1 января этого года действует закон об освобождении софтверных продуктов от НДС, однако налоговая служба рассматривает игры в рознице как форму продажи компакт-дисков и берет НДС. Я будут инициировать прокурорскую проверку законности действий налоговиков; возможно, будем вносить поправки в принятый закон, чтобы устранить разночтения.

ИНДУСТРИЯ

Их погубил Лондон

FLAGSHIP STUDIOS МОЖЕТ ЗАКРЫТЬСЯ, СУДЬБА HELLGATE: LONDON ПОД ВОПРОСОМ

У Flagship Studios серьезные финансовые проблемы — сказываются низкие продажи **Hellgate: London** и не ахти какая популярность сетевой части (хотя в **EA** и говорят, что учетных записей там около миллиона). Чуть ранее стало известно, что поддержкой «Лондона» занимается всего несколько человек, — теперь же, после массовых увольнений, остался один-единственный программист.

HanbitSoft, распространитель игры в Южной Корее (у которого в отношении Hellgate были далеко идущие планы, они вложили в проект свои деньги), таким положением дел недоволен и требует от Flagship передать им права на игру. Flagship уверены, что права на игру должны остаться у них, а юристы HanbitSoft считают, что создатели заложили интеллектуальную собственность как гарантию возврата денег. В конце концов, корейцы просто предложили Flagship инвестиции, чтобы те навели у себя порядок в команде и продолжили нормальную поддержку проекта, но американцы гордо отказались. Что ждет студию, Hellgate и их грядущую ролевую игру **Mythos**, пока неясно

ИНТЕРЕСНОСТИ

Автограф за идею

KATAURI INTERACTIVE КОНСУЛЬТИРУЮТСЯ У ИГРОКОВ

У нас часто спрашивают, можно ли послать разработчикам собственную идею новой игры (или аддона для игры уже приглянувшейся). Беда в том, что в большинстве случаев разработчиков ваши мысли совершенно не интересуют, придумать что-то каждый может, вопрос всегда за реализацией. Но вот сейчас случай дать волю своему гению подвернулся самый удачный: авторы «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**», студия **Katauri Interactive** (они, кстати, в полном составе переезжают в Калининград — поближе к **KranX**), объявили конкурс на самые удачные идеи для дополнения к своей игре. Высказываться следует на форуме «Легенды» (по адресу ***http://kingsbounty.ru/forum/index.php?showtopic=1758***), нафантазировать можно что угодно: в диапазоне от подробного описания целого квеста до простой идеи добавить нужную кнопку в интерфейс. Особенно подчеркивается, что главным героем продолжения будет девушка, исходить следует из этого. Ну и, разумеется, сиквел должен быть такой, чтобы его можно было реализовать, так что не перефантазируйте.

Конкурс длится до 27 августа. Все, чьи идеи понравятся разработчикам, будут включены в титры, а пятеро победителей получат аддон в DVD-боксе (как только он выйдет) с автографами разработчиков.

Идеи на форуме King's Bounty выдвигаются самые разные: предлагают сюжеты, героев, локации и даже системы диалогов.

К концу 2008 года **Enlight Software**, знаменитый издатель экономических стратегий, выпустит **Hotel Giant 2**, продолжение неплохого тайкуна 2002 года. По словам разработчиков, они многому научились со времен первой части (на картинке) и их новая игра будет заметно разнообразнее.

Даты выхода игр*

Дата выхода	Название игры	Описание	Рейтинг ожидаемости**
1 августа	**Drakensang: The Dark Eye**	Игра по мотивам «бумажной» ролевой вселенной Das Schwarze Auge, очень популярной в Германии.	75%
19 августа	**Shattered Suns**	Трехмерная космическая стратегия в стиле Homeworld с возможностью конструировать собственные корабли.	70%
19 августа	**Space Siege**	Не Dungeon Siege в космосе, как можно было бы подумать, а экшен с постепенным превращением главгероя в киборга.	75%
26 августа	**Brothers in Arms: Hell's Highway**	То же самое, что и в 2005 году (тактический WW2-экшен), но с возможностью перелазить через заборы и выковыривать осколки стекла из рук.	80%
26 августа	**The Sims 2: Apartment Life**	Еще один аддон к The Sims 2. На этот раз про жизнь в многоэтажках. Впервые в наших руках окажется судьба сразу нескольких семей.	70%
27 августа	**Penumbra: Requiem**	Третья серия ужастика Penumbra. Беременным женщинам лучше не смотреть.	70%
29 августа	**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**	Рассказ о том, какой была зона отчуждения за год до событий оригинального «Сталкера». А была она гораздо более неприветливым местом…	80%
31 августа	**Mercenaries 2: World in Flames**	Первая часть «GTA про наемников» до PC не добралась. Зато вторая уж точно заглянет в наши края.	80%
Август	**Motorm4x**	Гонки на внедорожниках с большой свободой выбора куда, когда и зачем ехать.	60%
5 сентября	**Legendary**	Лабораторная работа на тему «Влияние современного огнестрельного оружия на грифонов, минотавров и других представителей различных мифологий».	70%
5 сентября	**Spore**	Симулятор жизни: от инфузории-туфельки до летающих тарелок.	ХИТ
16 сентября	**Crysis Warhead**	Продолжение экспериментов с «песочницей», в которую обещают добавить побольше режиссуры.	80%
19 сентября	**A Vampyre Story**	Игра про очаровательную вампиршу Мону от создателей культовых квестов Full Throttle и The Curse of Monkey Island.	70%
Сентябрь	**Mount & Blade**	Кавалерийская action/RPG, где без лошади далеко не уедешь. Разработчики обещают осады городов и мир со своей политической системой.	70%
Сентябрь	**Nikopol: Secrets of the Immortals**	Классический квест от студии Бенуа Сокаля по мотивам комиксов Nikopol Trilogy.	65%
Сентябрь	**Коллапс**	В 2013 году в центре Европы образовалась здоровенная аномальная зона, из которой полезли адские монстры. Порубать всех на куски, очевидно, предстоит нам.	65%
14 октября	**Saints Row 2**	Сиквел первого более-менее удачного клона GTA выйдет и на PC. В свете релиза GTA 4 на приставках особенно интересно, что из этого в итоге получится.	70%
28 октября	**Dead Space**	Инженер в модных ботинках на магнитной подошве анатомически корректно распиливает инопланетян в космосе.	75%
Октябрь	**Far Cry 2**	Не ходите, дети, в Африку гулять. Она большая (50 кв. км), пожароопасная, да к тому же лидирует по количеству свинца на душу населения.	ХИТ
Октябрь	**MySims**	The Sims для самых маленьких, а также для секретарш, домохозяек и простых казуалов.	65%
4 ноября	**Left 4 Dead**	Четверо выживших готовят мясное рагу из миллионов зомби. Кишки летят по закоулочкам.	ХИТ
4 ноября	**The Lord of the Rings: Conquest**	Фэнтезийная версия Battlefield в декорациях Средиземья. Дадут даже пострелять из катапульт и покататься на лошадях.	60%
5 ноября	**Sacred 2: Fallen Angel**	Эльфы перебили друг друга, люди планируют войну, животные мутировали в монстров. Тут появляемся мы во всем белом и, как обычно, спасаем мир.	75%
11 ноября	**Call of Duty: World at War**	Из альтернативного настоящего Call of Duty снова отправляется во времена Второй мировой, на тихоокеанский театр военных действий.	85%
18 ноября	**Tomb Raider: Underworld**	Знаменитая склепорасхитительница пытается разгадать тайну конца света, намеченного цивилизацией майя на 21 декабря 2012 года.	75%
Ноябрь	**Prince of Persia**	Концепцию «Принца» снова собираются перетряхнуть, превратив его из брутального мяса в милую сказку.	ХИТ
Осень	**Battlefield Heroes**	Серия Battlefield резко перескакивает на новые рельсы, превращаясь из серьезной игры про войну в простой и увлекательный экшен, к тому же бесплатный.	75%
Осень	**Burnout Paradise**	Впервые с приставок на PC перебирается самая адреналиновая, самая быстрая и самая безбашенная гоночная серия последних лет.	ХИТ
Осень	**Sid Meier's Civilization 4: Colonization**	Переосмысление культовой Colonization 1994 года выпуска на движке четвертой «Цивилизации».	70%
Осень	**The Chronicles of Spellborn**	MMORPG на движке Unreal второй версии. Мир игры интересен тем, что в результате какого-то катаклизма был разбит на множество островов-шардов.	70%
Осень	**Xenus 2: Белое золото**	Идеологическое продолжение игры «Xenus: Точка кипения», в котором разработчики обещают исправить прежние ошибки.	70%
Осень	**Анабиоз: Сон разума**	Приключения на замерзшем атомном ледоколе «Северный ветер», обитатели которого давно утратили человеческий облик.	70%
Осень	**Морской охотник**	Тактический морской симулятор, посвященный торпедным катерам Второй мировой войны.	75%
Осень	**Предтечи**	Научно-фантастический экшен с примесями ролевой игры и космического симулятора.	75%

Ушли на «золото»***

Название	Описание	Рейтинг ожидаемости
American McGee's Grimm	Американ Макги опять берется за старое. То есть за игроизацию известных сказок. В этот раз достанется сказкам братьев Гримм.	70%
Dynasty Warriors 6	Игра, наглядно доказывающая, что 1000 против 1 — это вполне честный поединок.	60%
Romance of the Three Kingdoms 11	Последний раз эта пошаговая стратегия заглядывала на Запад в 1995 году. И вот вдруг решила заглянуть снова. Поклонники китайской истории — не пропустите.	60%

** Дата выхода любой игры может измениться в любой момент, поэтому за 100-процентную точность данных в этой таблице мы, к сожалению, ручаться не можем.*

*** Рейтинг ожидаемости показывает, насколько большие надежды мы возлагаем на ту или иную игру. Если игра — потенциальный хит, то вместо цифры рейтинга в этой графе стоит значок «ХИТ». Если же вы видите значок «—», то это означает, что у редакции недостаточно информации, чтобы делать какие-либо прогнозы.*

**** Ушли на «золото» — это игры, которые на момент сдачи номера отправились в печать и с 90% вероятностью будут в продаже к моменту выхода журнала.*

Бен Казенс, исполнительный продюсер **EA DICE**, сообщил, что у студии в разработке еще три игры из серии **Battlefield**, не считая **Battlefield Heroes** (на картинке). Один проект будет исключительно консольным, еще один — адаптация игры под южнокорейский рынок. Про третий пока ничего не известно.

ИГРОМАНИЯ ИЩЕТ ТАЛАНТЫ

Журнал «Игромания», крупнейшее компьютерное и видеоигровое издание в стране, объявляет об открытии нескольких вакансий:

Редактор рубрики «Железный цех»

ЧТО НАМ НУЖНО:

■ Неравнодушное отношение к компьютерным железкам, игровым приставкам и гаджетам вообще, хорошее знание этого рынка;

■ Понимание того, что все железные рубрики и все журналы/сайты о технике (и российские, и большинство зарубежных) убоги, скучны и никчемны; желание и умение сделать, по меньшей мере, в тысячу раз лучше;

■ Активность, желание много и быстро учиться, пробивные способности, широкий круг интересов (нужно разбираться не только в железе, но и как минимум в играх), стремление работать и расти на опережение;

■ Адекватность, организованность, отсутствие принципов из разряда «у меня рабочий день до шести часов» (таких людей мы в гробу видали);

■ Хороший английский — и устный, и письменный;

■ Желателен опыт работы в железных изданиях; еще более желателен (но необязателен) опыт работы редактором.

В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, МЫ МОЖЕМ ПРЕДЛОЖИТЬ:

■ Далеко не спокойную и отнюдь не расслабленную работу в офисе (в Москве, полный рабочий день, «удаленка» исключена) по графику, который вы можете выбрать сами;

■ Жесткий естественный отбор: атмосфера в редакции демократичная и неформальная настолько, насколько это возможно, но если человек демонстрирует нежелание работать и/или злостно не соблюдает дедлайны, дружба быстро заканчивается и начинаются репрессии;

■ Работу в команде людей, главным для которых является рост и эффективность, готовых писать тексты в самолете после трех перелетов подряд и впахивать за десятерых;

■ Возможность быстрого роста — как профессионального, так и карьерного (вплоть до руководителя отдельного проекта/издания);

■ «Белую» зарплату; размер и темпы ее роста зависят от квалификации и успехов самого сотрудника. Хотелось бы платить побольше — во-первых, нам деньги девать некуда, во-вторых, нужен действительно хороший специалист;

■ Частые командировки за рубеж (хотя тут все зависит от активности и пробивных способностей самого редактора); у редакторов других рубрик бывает до 3-4 поездок в месяц.

■ Максимум самостоятельности. Редакторы рубрик работают, по сути, автономно — сами ставят перед собой задачи, сами набирают и увольняют авторов, сами организуют свой рабочий процесс. Руководство (выпускающий редактор и главный редактор) задает лишь общее направление работы, устанавливает требуемую планку качества и дедлайны.

Дизайнеры и художники

Помимо железного редактора, «Игромания» ищет дизайнеров для широкого круга работ: редизайн рубрик самого журнала, производство обложек, веб-дизайн. Дизайнеры нужны такие, чтобы все дизайнерские журналы вместе взятые умылись от зависти, а уж за деньгами мы не постоим. Работа предполагается удаленная, оплата сдельная.

Художники нам нужны не на постоянную работу, а лишь для отдельных материалов. Требования простые: уметь рисовать быстро и хорошо, чувство юмора, знание игр и игровой индустрии, личная организованность (потому как работа тоже удаленная).

Где вербовочный пункт?

Резюме и примеры работ принимаются по адресу ***igor@igromania.ru*** с копией на ***write@igromania.ru*** (на случай если спам-фильтр проглотит ваше письмо). Если хотите попробоваться на должность редактора, шлите примеры текстов железной тематики, если вы дизайнер — примеры 2-3 своих самых лучших дизайнов и/или обложек, если веб-дизайнер — ссылки на сделанные вами сайты, если художник — примеры иллюстраций.

Если мы не связались с вами в течение 1-1,5 недель, то значит — ваша кандидатура нас не заинтересовала.

Новости «Игромании» ПО SMS

«Игромания» первой среди игровых изданий начала поставлять SMS-новости для пользователей мобильных телефонов, продолжает делать это и сейчас. Делается это совместно с компанией «Тема» — первым в России СМИ для абонентов сети мобильной связи.

Рассылки доступны для всех абонентов сети «**Билайн**». На выбор есть две тематики:

- **Игромания: игры**
- **Игромания: рецензии**

Все подробности о ценах и самих рассылках вы найдете на нашем DVD в разделе «**ИнфоБлок**».

Работа над ошибками

«Игромания» №7'2008

- Рубрика «В центре внимания», превью «Морского охотника»: на стр. 93 в графе «Разработчик» должно стоять «Акелла», а на стр. 94 вместо ТК-15 должен был фигурировать катер Г-5.
- Рубрика «Из первых рук», репортаж с Captivate 2008: текст о Street Fighter 4 на стр. 43 по ошибке был снабжен логотипом Street Fighter 2 Turbo HD Remix.

dvd mania

РАССКАЗ ОБО ВСЕМ САМОМ ИНТЕРЕСНОМ НА **DVD**

Советы и предложения по поводу наполнения DVD шлите по адресу **DVD@IGROMANIA.RU**

ИНТЕРФЕЙС DVD

Интерфейс, который обновляется каждый месяц и создается в стиле одной из свежих игр.

- Возможность распечатывать описания и статьи на принтере и сохранять их в форматах RTF или TXT.
- Просмотр скриншотов в режиме слайд-шоу.
- Просмотр видеороликов одним нажатием клавиши.
- Мощная поисковая система для поиска нужных файлов или текстов.

АЛЬТЕРНАТИВА!

В корневом каталоге **DVD** лежит альтернативная оболочка в формате HTML. Если основной интерфейс у вас не запускается, глючит или медленно работает — используйте ее.

РАБОТЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

Если вы сделали программу, модификацию, красивую обоину etc. и хотите видеть это на нашем DVD — отправляйте свою работу по адресу ***gamezone@igromania.ru***

Подробности конкурса читайте в разделе «Работы читателей» на DVD.

НАПОЛНЕНИЕ DVD

Обратите внимание, что редакция журнала «Игромания» оставляет за собой право заменять прописанные в «DVD-мании» файлы и дополнения (дабы обеспечить наилучшее наполнение диска). Так что, если вы вдруг не обнаружили, например, обещанные демоверсию или модификацию, значит, вместо них мы выложили нечто более ценное и интересное. Ну а убранные файлы, разумеется, никуда не пропадают, а переносятся на ближайшие номера.

ИНФОБЛОК

Смотрите в рубрике «ИнфоБлок» на DVD:

- Техническая и всякая другая помощь по диску.
- Информация о создателях DVD, музыке в оболочке и т.п.
- Цикл легендарных игроманских статей по Magic: The Gathering.
- Информация о российских внекомпьютерных клубах.

БАЗА ДАННЫХ GLOBALMANIA

GlobalMania — глобальная база данных по игроманским дискам и игровым кодам:

- Каталог всего, что когда-либо было на наших дисках.
- Обновляемая база кодов (1600 игр).

Всем привет!

Пока в игровой индустрии наступило относительное летнее затишье (за отчетный период вышла только одна крупная игра — **Devil May Cry 4**), у модостроителей наблюдается неожиданный всплеск активности. Вот, например, **Deception** — первая большая сюжетная модификация для **The Witcher**, которая досталась нам с вами почти на месяц раньше мирового релиза. Если вы считаете «Ведьмака» не только лучшей славянской, но и одной из лучших RPG вообще — добро пожаловать в раздел «Темы DVD», где вы и сможете забрать это сокровище.

Несмотря на то, что попавший на обложку прошлого номера **Crysis Warhead** уже не за горами, число хороших дополнений к обычному **Crysis** продолжает расти. А самые лучшие из них теперь попадают на разделочный стол нашего игростроевского цеха, где их переводят на русский язык. Первая из таких модификаций — «**Ледяная скала**» (в оригинале — **Cold Mountain**), которая превращает Crysis в настоящий стелс-экшен от первого лица. В оригинальной игре тоже была возможность становиться невидимым, но использовалась она только для демонстрации возможностей игры, и почти никогда — по необходимости. В «Ледяной скале» нас ставят в условия, схожие с серией **Thief**, когда пребывание в тени и за спинами охранников становится единственным залогом выживания. Поверьте, отстреливать втихомолку смешно кричащих корейцев вам тоже понравится.

Впрочем, сделать интересный стелс-экшен из Crysis на практике гораздо проще, чем из **Oblivion**. Но попытки предпринимаются, и одна из них тоже ждет вас в рубрике «Сделано в «Игромании». Модификация «**Путь убийцы**» превращает сравнительно медленную игру в некое подобие **Assassin's Creed**, где главной целью игры становятся быстрые, но бесшумные убийства.

По вашим просьбам мы продолжаем выжимать последние соки из **GTA: San Andreas** и выкладываем демоверсию свежей модификации **GTA Berlin**, добавляющей в игру целую немецкую столицу. Но время San Andreas уже давно истекло, и впредь мы собираемся уделять приоритетное внимание более свежим и актуальным играм.

А теперь — приятного просмотра и до встречи через месяц!

Игорь Асанов
редактор

РАЗДЕЛЫ DVD

№1: Сделано в «Игромании», ДемоБлок, Патчи, Софтверный набор, Железный софт, Киберспорт, Игры для всех, Кодекс, Игровой калейдоскоп.

№2: Машина времени, Игрострой, Читательские рассказы, Игровой десктоп, Из первых рук, По журналу, ИнфоБлок.

Игровая зона: Темы DVD, Для стратегий, Для экшенов, Для ролевых игр, Для симуляторов, Бонусы «Игровой зоны», Работы читателей, Интересности, Онлайновые игры

НАД DVD РАБОТАЛИ

Выпускающий редактор: **Игорь Асанов**
Редакторы: **Алексей Макаренков, Алексей Моисеев, Станислав Ломакин**
Руководитель видеонаправления: **Антон Логвинов**
Программирование DVD: **Ирина Сидорова, Ирина Овсянникова** и **Денис Валеев**
Дизайн оболочки: **Илья Галиев**
Над рубрикой «Игровая зона» работали: **Анна Клишина, Эдуард Клишин, Денис Мурин, Андрей Калинин.**
Над рубрикой «По журналу» работали: **Николай Пегасов**

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ DVD Минимальные системные требования: CPU: 800 МГц, 256 Мб, 128 Мб видео

made in ИГРО МАНИЯ ЛУЧШИЕ МОДИФИКАЦИИ ПО-РУССКИ!

СДЕЛАНО В ИГРОМАНИИ

Каждый месяц мы отбираем лучшие модификации для самых популярных игр и переводим их на русский язык. Даже если вы уже прошли англоязычные дополнения, рекомендуем вам поиграть в переведенные версии — с большой вероятностью вы откроете для себя много нового.

The Elder Scrolls 4: Oblivion — Путь убийцы

Оригинальное название: Assassin Quest * **Разработчик:** Jannix Quinn * **Уровень персонажа:** любой * **Время прохождения:** 2-4 часа * **Экшен:** средне * **Ролевый отыгрыш:** минимум * **Ловушки и хитрости:** много * **Особенности:** Oblivion умело маскируется под Assassin's Creed и Hitman одновременно

«**Путь убийцы**» — это такая своеобразная попытка сделать из медленного и размеренного **Oblivion** быстрый и акробатически выверенный **Assassin's Creed**, да еще и с присадками Hitman в придачу. Конечно, главный герой не владеет арсеналом гимнастических приемов, доступных Альтаиру, но и из него получился очень даже неплохой эквилибрист. А недостаток огнестрельного оружия, которое было у агента №47, он умело компенсирует метательными кинжалами.

Завязка истории такова: неизвестный подбрасывает нам записку, в которой просит убить одного из жителей Брумы. Почему и зачем — непонятно, но и вознаграждение обещает быть нешуточным. Как и подобает истинному асассину, моральная сторона вопроса значения не имеет — куда важнее гонорар. По ходу дела выясняется, что прикончить нужно отнюдь не одного человека, а совершить целую серию дерзких убийств. И если на первых порах достаточно просто подкараулить жертву в темном переулке, то ближе к концу планировать нападение приходится с точностью до шага. Мало того, что сами жертвы способны дать серьезный отпор, так еще вокруг полно законопослушных граждан, готовых в любой момент позвать стражу или даже попытаться поймать вас самостоятельно. Даже если удастся уйти от преследования, за вами будет открыта охота во всех городах Сиродиила. Вот тогда и выяснится, стоило ли браться за «непыльную работу».

Crysis: Ледяная скала

Оригинальное название: Cold Mountain * **Разработчик:** skm * **Уровень персонажа:** любой * **Время прохождения:** 1-2 часа * **Особенности:** такого количества злобных корейцев не было даже в оригинальном Crysis

После нескольких месяцев кропотливого труда нам удалось-таки продраться через тернии программного кода и перевести первую модификацию для **Crysis**. «**Ледяная скала**» — это не очередной уровень в стиле «перебей их всех», а вполне самодостаточный стелс-экшен в мире Crysis. В оригинальной игре почти всегда можно было решить проблему лобовым напором, включить нанокостюм и уничтожить врага. В «Ледяной скале» этот фокус уже не проходит. Здесь нужно с миллиметровкой в руках просчитывать любое движение, выверять каждый шаг, постоянно контролировать передвижение противника, чтобы не дай бог он не заметил вас. Этим мод напоминает скорее незабвенный **Thief: The Dark Project**. Как и там, в подавляющем большинстве случаев здесь лучше не нападать, а отсиживаться в темных углах, тенью проскальзывать мимо часовых. Атаковать следует не с шотганом наперевес (преимущество все равно не на вашей стороне), а убивать противников по-тихому, подкравшись сзади.

По мере продвижения вам будут скармливать гомеопатические дозы сюжета, из которых нужно попытаться сложить целостную картину происходящего и разобраться, что же происходит вокруг. Интересно ведь, почему корейцы скопились именно в этом районе и так тщательно охраняют каждый квадратный метр территории?

Temadvd The Witcher — Deception: Igromania Edition

Что: модификация ● **Игра**: The Witcher ● **Разработчик**: RedFlame Interactive ● **Что нового**: локации, квесты, оружие, монстры, текстуры ● **Размер**: 238 Мб

● **Новый сюжет**: история Deception полностью самостоятельна и не имеет отношения к сюжету оригинальной игры. Геральт из Ривии узнает, что его друг, знаменитейший бард Лютик, попал в переделку и сидит в казематах Карреаса. Ведьмак тут же бросается на помощь.

● **Полностью прокачанный персонаж**: Геральт начинает игру с 40 уровнем и всеми талантами, полностью распределенными до третьего уровня. Поэтому всякая нечисть, которая может повстречаться в темном переулке, проблем не принесет. В этом и заключается вся суть модуля: главное — расследование. Такое в последние пять лет встречалось разве что в **Neverwinter Nights 2** и **Star Wars: Knights of the Old Republic**. Но, в отличие от этих игр, где негодяй почти всегда известен, а нам оставалось лишь выбрать, спасать его или нет, здесь ситуация иная. Ведьмак должен поговорить со всеми причастными к делу людьми, собрать доказательства и обшарить место преступления. Ну а выводы в любом случае придется делать вам.

Temadvd Warcraft 3: кампания «Мицакулт — огненная бездна»

Что: кампания ● **Игра**: Warcraft 3: The Frozen Throne ● **Разработчик**: Сергей Покровский ● **Что нового**: транспортные средства, режим игры, карты, трюки, интерфейс и система распределения очков ● **Размер**: 42 Мб

● **Воюйте на темной стороне:** новый сюжет, рассказывающий о воскрешении владыки хаоса Мицакулта и его новых завоевательных походах. Докажите ему, что достойны быть в его армии.

● **Темная магия:** множество заклинаний, позволяющих выкашивать вражеские войска или обращать их в бегство. Среди них — аура разложения (все NPC, расположенные вблизи героя, начинают гнить с огромной скоростью), армагеддон (метеоритный дождь), хаотический ужас и многие другие.

● **Полностью на русском языке:** все сюжетные задания, имена персонажей, названия предметов и даже реплики героев изначально представлены на родном языке.

Игры для всех

АРКАДЫ ● ГОЛОВОЛОМКИ ● ЭКШЕНЫ

Загадка фараона

- **Жанр:** головоломка
- **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** LoLo Games

После смерти Ахенатона, великого сына Солнца, саркофаг с его мумией спрятали в потайной пещере, наполненной драгоценностями. Много поколений жрецов хранили зашифрованную карту, указывающую путь к сокровищам, пока не сбудется пророчество и чужестранец не принесет в святилище девять магических самоцветов. Спустя тысячелетия такой смельчак нашелся…

Что произойдет после установки всех магических самоцветов, вы уже увидите сами. Для этого понадобится всего лишь ловко двигать платформу, стреляющую каменными жуками, разбивать разноцветные блоки и собирать летящие монетки.

Наш рейтинг:

Кафе «Золотые сердца»

- **Жанр:** симулятор бармена
- **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** AlterLab GameStudio

Забава на тему общественного питания. В роли юной студентки с альтернативным цветом волос вам предстоит освоить искусство бармена в баре безалкогольных напитков. Приятные особенности игры — небольшой комикс в начале, а также возможность заказывать оркестр на радость посетителям.

Наш рейтинг:

Атлантис

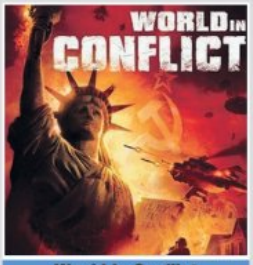
- **Жанр:** головоломка
- **Издатель:** IT Territory Casual
- **Разработчик:** AlterLab GameStudio

Сборник головоломок с мистическим сюжетом. Главные герои — брат и сестра Джейн и Билли. Их отец — охотник за сокровищами древних цивилизаций — некоторое время назад отправился на поиски Атлантиды, да так и пропал. Осиротевшие дети полны желания его найти, но для этого им нужно хорошенько изучить музейные скрижали. Для открытия каждой нужно решить ребус. Вам придется расставлять по цветам птичек, с помощью системы рычагов создавать одноцветные треугольники, а также фигурки на крутящемся пестром колесе.

Наш рейтинг:

Патчи

4 патча для самых актуальных игр



World in Conflict

Версия: 1.009

Рейтинг ★★★★☆

Race Driver: GRID

Версия: 1.2

Рейтинг ★★★★☆

Call of Duty: Modern Warfare

Версия: 1.7

Рейтинг ★★★☆☆

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Версия: 1.5

Рейтинг ★★★☆☆

Есть вероятность, что перед отправкой диска в печать выйдут и другие жизненно важные патчи для актуальных игр. Их вы всегда сможете найти на нашем DVD.

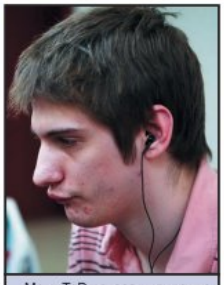
Demo Блок

Spore Creature Editor

Симулятор жизни **Spore** — одна из самых ожидаемых игр этого года. Нормальной демоверсии игры в природе пока не существует (да и не факт, что появится), зато Maxis вовремя подсуетились и выпустили редактор существ для грядущей игры. Слепить в нем полноценного homo sapiens у вас вряд ли получится, но вот какого-нибудь забавного розового дракончика или прямоходящую жабу — вполне. К сожалению, **Spore Creature Editor** не бесплатен, за полноценный набор лап, крыльев, глаз и ушей с вас потребуют аж 10 евро. Подробности о самом редакторе и о том адском племени, что соорудили с его помощью сотрудники «Игромании», вы можете прочитать в этом номере журнала. А сейчас — вперед, творить эволюцию!

КИБЕРСПОРТ НА DVD

Видеораздел по Warcraft 3


Mouz.ToD показал неплохую игру в рамках PGL-3, хоть и не вошел в число призеров.

В этом месяце подборка видеокомментариев получилась на редкость звездной. Прошедший в июне турнир **PGL-3** порадовал не только интересным составом игроков, но и несколькими незабываемыми матчами с их участием. Победителем восьмидневного марафона стал китаец **TH000** — его имя уже не первый раз попадает на наши страницы. Также на турнире засветился и украинец **GG.HoT**, играющий ночными эльфами, — он занял 5-6 место.

Так как реплеи были отменены (а такое часто случается на корейских и китайских турнирах), записи игр существуют только в формате VOD-ов, два из которых были откомментированы Романом «Defjke» Бутом.

Первый матч — противостояние француза **mouz.ToD**-а и корейца **SK.Lyn**. В нем Тод демонстрирует мастерскую игру своими родными хуманами, налегая на стремительный апгрейд главного здания с последующим tower-рашем. Во втором матче также выступают хуманы и орки, но как! Соперники на пару выбирают рискованные тактики игры через трех героев и авиацию, что выливается в жесточайшую схватку. Кто же играл в этом матче и кому досталась победа? Смотрите видео на диске!

ESWC Masters

5-6 июля в Париже состоялся предварительный турнир **ESWC 2008** — **ESWC Masters**. Как видно из названия, «предварительный» в данном случае вовсе не означает «проходной». Противостояли друг другу там только приглашенные организаторами лучшие игроки со всего мира. Впрочем, смотрите сами: перед вами — перечень основных сил в нескольких базовых дисциплинах.

— **Counter-Strike 1.6:** fnatic, SK (Швеция), MiBR (Бразилия), MYM (Польша), Mouz (Германия).

— **Warcraft 3: The Frozen Throne solo**: SKY (Китай), ToD (Франция), HoT (Украина), FoV, Moon, Lucifer (Южная Корея), Grubby (Голландия).

— **Quake 3 Arena 1x1**: CZM, ZeRo4 (США), Fox, Jibo (Китай), Vo0 (Голландия), Fooki, ProZac (Швеция).

Россию на этом турнире представляют лишь шестеро: условно «наш» Jibo и пятерка девушек из **forZe.female**, играющих на женском турнире по CS 1.6.

Результаты, фотографии и демозаписи первого крупного турнира этого лета ищите на диске в разделе «Киберспорт».

ИГРОВАЯ ЗОНА
БОНУСЫ

Карта **Lost Patrol pt 2** для **Titan Quest**.

Набор карт **[00] King of the Hill Map Pack #1** для **Crysis**.

Temadvd: Armed Assault — SIG Vehicles

Что: модификация ● **Игра**: Armed Assault ● **Разработчики**: Sigma-6 ● **Что нового**: модели машин, анимация, звуки, физика ● **Размер**: 137 Мб

● **Новые автомобили**: аддон добавляет в игру шесть непохожих друг на друга гражданских автомобилей, среди которых есть японская легковушка Honda Civic и два вальяжных «американца» Dodge Challenger и Dodge Monaco.

● **Тяжелая техника**: гражданский многотонный грузовик Mack R и настоящий школьный автобус желтого цвета. Для перевозки групп солдат подходят идеально, но вот с маневренностью беда…

● **Новый корабль**: грузовое судно Isolda очень красиво и вместительно, но для сражений малопригодно — слишком уж медленное.

Temadvd: World in Conflict — Black Hawk Dawn

Что: модификация ● **Игра**: World in Conflict ● **Разработчик**: BHD Mod Team ● **Что нового**: юниты, главное меню, тактические бонусы и карты ● **Размер**: 156 Мб

● **Новые стороны конфликта**: у сомалийцев и оснащенной по последнему слову техники армии США, мягко говоря, мало общего. Если войска дяди Сэма ожидаемо выдавливают все живое танками и авиацией (вот они, знаменитые Black Hawk-и!), то местное ополчение ничем тяжелее советских уазиков не располагает. Их преимущество в численности. Все получается так, как в реальной жизни: партизанская война, ракета из окна, минирование ключевых позиций... Разве что гибнет в Black Hawk Down по 20-30 человек с каждой стороны ежеминутно.

● **Новые карты**: в комплекте с модом идет фирменный набор карт. Самая лучшая — **do_Mentonper**, представляющая из себя среднестатистический африканский город с множеством укрытий для сомалийской пехоты.

Игровая зона

• МОДИФИКАЦИИ • КАМПАНИИ • КАРТЫ • СКИНЫ • МОДЕЛИ • ПРОГРАММЫ • СЦЕНАРИИ

... И ДРУГИЕ ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ ЛУЧШИХ ИГР

Для экшенов

Выбор модификаций для популярных экшенов в этом месяце, как всегда, больше, чем для всех остальных игр. Для **Armed Assault** у нас приготовлена кампания «**Орлята**», которая при другом раскладе вполне могла бы потянуть и на «Тему DVD». Игра идет от лица пилота советского МиГ-15, который должен отразить агрессию США против неназванного суверенного государства. Все кат-сцены в моде озвучены на русском языке.

Также вас ждет солидный набор из одиночных и мультиплеерных карт для **Crysis** и **Call of Duty 4**. А совсем скоро для них начнут выходить большие сюжетные дополнения.

Для RPG

Поток хороших модов для **Oblivion** не ослабевает. Сегодня у нас приготовлена подборка, улучшающая графику игры путем замены стандартных текстур на более красивые и добавления новых объектов.

Той же цели служит и мод с названием **Almost Everything Visible When Distant**, который позволяет видеть большинство зданий и крупных объектов (руины, таверны, мосты, форты) на расстоянии. Теперь если вы заберетесь на высокую гору, то сможете увидеть даже самые удаленные объекты. А Башня белого золота теперь видна практически из любой точки Сиродиила.

Для стратегий

Карты для **Command & Conquer** — это вечное, какой бы он ни был по счету (на этот раз речь о **Tiberium Wars**). В этом номере лучшие из них называются **Midnight Port** и **Operation Mountain Pass**. Первая переносит действие в портовый городок, оказавшийся в зоне заражения, а вторая — в зараженную пустыню.

Модификация **Tactix 1.65** превращает Tiberium Wars в тактическую стратегию. Серьезно изменилось поведение врагов — они стали вести себя на порядок умнее: научились внезапно нападать, применять оружие массового уничтожения и выполнять грамотную застройку игровых территорий.

Новые карты ждут и поклонников **Company of Heroes**, и в их числе мультиплеерный шедевр Fire and Ice от известнейшего картодела и модмейкера **Henry666**.

Для симуляторов

В симуляторной рубрике вас ждут подборки для трех совершенно непохожих, но одинаково хороших игр. Для **GTR 2: FIA GT Racing Game** мы приготовили четыре трассы, а также мод **BMW M1 Procar Series**, позволяющий прокатиться на одноименном гоночном автомобиле конца 70-х. Но учтите, соревноваться придется с лучшими из лучших — в те годы на этих машинах гонялись такие звезды тогдашней F1, как Марио Андретти и Алан Джонс.

Если вы вдруг не устали от нездорового интереса к футболу, захлестнувшего нашу страну этим летом, обратите внимание на наши подборки по **Pro Evolution Soccer 2008** и **FIFA 08.** Вас ждут свежие комплекты форм для игроков, новые мячи и стадионы, оформленные в точности как во время матчей Евро-2008.

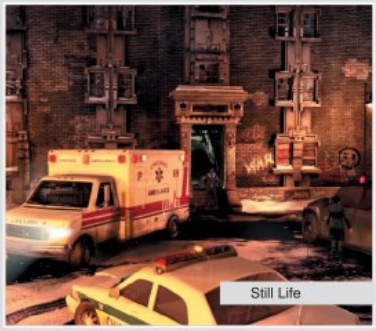
Черная полоса

Лучшие нуар-игры

Max Payne

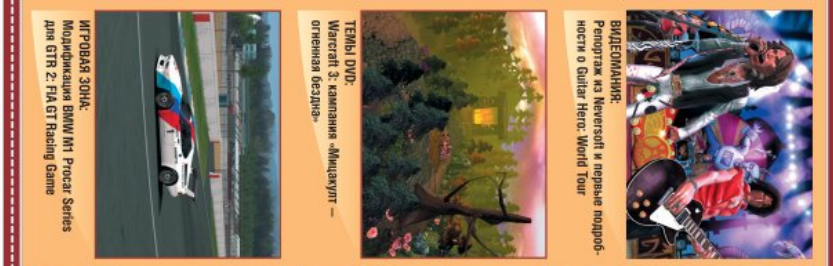
Fahrenheit

Post Mortem


Still Life

Nocturne

ВИДЕОМАНИЯ: Репортаж из Treyarch: новости о James Bond и Call of Duty: World at War


ВИДЕОМАНИЯ: Репортаж из Neversoft и первые подробности о Guitar Hero: World Tour

ВИДЕОМАНИЯ: В центре внимания: Grand Theft Auto 4

ТЕМЫ DVD: The Witcher — Deception: Igromania Edition

ТЕМЫ DVD: Warcraft 3: кампания «Мицахут — огненная бездна»

ТЕМЫ DVD: World in Conflict — Black Hawk Dawn

ТЕМЫ DVD: Armed Assault — SIG Vehicles

ИГРОВАЯ ЗОНА: Модификация BMW M1 Procar Series для GTR 2: FIA GT Racing Game

МАШИНА ВРЕМЕНИ: самые лучшие нуар-игры

ВИДЕОМАНИЯ
РЕПОРТАЖ ИЗ TREYARCH: ГОРЯЧИЕ НОВОСТИ О JAMES BOND И CALL OF DUTY: WORLD AT WAR
В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ: GRAND THEFT AUTO 4
РЕПОРТАЖ ИЗ NEVERSOFT И ПЕРВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О GUITAR HERO: WORLD TOUR

ТЕМЫ DVD
THE WITCHER — DECEPTION: IGROMANIA EDITION
GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS — GTA BERLIN
WARCRAFT 3: КАМПАНИЯ «МИЦАКУЛТ — ОГНЕННАЯ БЕЗДНА»
WORLD IN CONFLICT — BLACK HAWK DAWN
ARMED ASSAULT — SIG VEHICLES

ИГРОВАЯ ЗОНА
Лучшие для игр:
Armed Assault
Call of Duty 4: Modern Warfare
Command & Conquer 3: Tiberium Wars
Company of Heroes: Opposing Fronts
Crysis
FIFA 08
Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды
GTR 2: FIA GT Racing Game
Pro Evolution Soccer 2008
The Elder Scrolls 4: Oblivion
World in Conflict
БОНУСЫ «ИГРОВОЙ ЗОНЫ»
Grand Theft Auto: San Andreas (плагин ENBSeries 0,075), Titan Quest (карта Lost Patrol pt 2), Crysis (набор карт [00] King of the Hill Map Pack #1)

КИБЕРСПОРТ
Special
Репортаж с ESWC Masters
ТУРНИРЫ
PGL-3
СОФТ ДЛЯ ИГР
Warcraft 3, StarCraft: Brood War и Quake 3/4

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР
ГВОЗДЬ НАБОРА
Blender 2.46
СВЕЖАТИНА!
AoA Audio Extractor 1.21, CryptoExpert 2008 Lite 7.6, GMER 1.0.14, Kantaris Media Player 0.3.7, kbtrainer 1.22, MediaInfo 0.7, MegaIRC 3.97, Personal Video Database 0.9, Photo Frames PRO 2.91, Qlikworld News Reader 2007, Safe'n'Sec Pro Personal, Polyglot 3000 3.0, SimpleDivX 1.4, Teen Spirit 0.94, VideoCacheView 1.09, VZOchat 6.0, XdN Tweaker 0.9, Xpy 0.10, Vispa 0.2, Your Uninstaller! 2008 6.1
ИГРОМАНСКИЙ СТАНДАРТ
Ad-Aware, Adobe Flash Player, Advanced WindowsCare, Alcohol 120%, CCleaner, Comodo Firewall Pro, DAEMON Tools, DirectX 9.0c, DOSBox (в комплекте с DOSBlaster), Download Master, Foxit Reader, Fraps, GameShadow, ICQ, K-Lite Mega Codec Pack, Kaspersky Antivirus Personal 6, Microsoft .NET Framework 3.0, Process Explorer, Total Commander, Unlocker, VobSub, Winamp, WinRAR, XP Tweaker, ?Torrent и драйвера StarForce FrontLine

ПО ЖУРНАЛУ
ВНЕ КОМПЬЮТЕРА
Dungeons & Dragons 4.0, Dungeons & Dragons 3.5, Axis & Allies Miniatures, d20 system, A Game of Thrones CCG, Magic: The Gathering

ПАТЧИ
World in Conflict, Race Driver: GRID, Call of Duty: Modern Warfare, «King's Bounty: Легенда о рыцаре»

ЖЕЛЕЗНЫЙ СОФТ
Видеокарты
AMD avivo 8.6
AMD Catalyst 8.6
ATI Tray Tools 1.3.6.1053
NVIDIA ForceWare 175.19
RivaTuner 2.08
TechPowerUp GPU-Z 0.2.5
Звуковые карты и кодеки
Realtek AC'97 A4.04
Realtek HD Audio R1.91
Материнские платы
ASUS PC Probe 21.04.51
ASUS Update 7.14.02
GIGABYTE @BIOS 1.23
GIGABYTE EasyTuneS B07.1212.1
Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009
MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3
Оптические приводы и жесткие диски
CrystalDiskMark 2.15
HD Tune 2.55
Hitachi Drive Fitness Test 4.13
NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15
Системные утилиты
CPU-Z 1.46
CrystalMark 2004R2 0.9.125.409
EVEREST Ultimate Edition 4.50
SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.15.14.24)
SpeedFan 4.34

КОДЕКС
База кодов на DVD
ЧИТЕРСКИЕ ПРОГРАММЫ
CheMax, Trainer Creation Kit, Dragon Unpacker и Resource Hacker
ТРЕЙНЕРЫ
Mass Effect, Assassin's Creed Director's Cut Edition, The Incredible Hulk, Kung Fu Panda, Alone in the Dark, Backyard Basketball, Crimes of War, Samurai Warriors 2, Warhammer: Battle March, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, Europa Universalis: Rome, Stronghold Crusader Extreme

ИНТЕРЕСНОСТИ
Игра ThunderWheels 0,4

ИГРОСТРОЙ
Стройматериалы
Статьи
«Новые приключения Ведьмака. Часть 2», «Тонкости работы в Blender»
ВИДЕОУРОКИ
«Из 3D в 2D», «Локализация модов для Warcraft 3»
ВИДЕООБЗОРЫ И РОЛИКИ
«Все грани 3DS Max 2009», «Приключения кролика-добряка»
ИГРОСТРОЙ-ПРОГРАММЫ
Autodesk 3DS Max 2009 Service Pack 1, Corsix's Mod Studio 0.5.5, Building v1.2, MayaCGF, Train Track Editor, BifRip

© ИГРОМАНИЯ

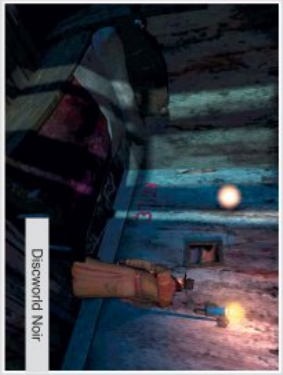
Devil May Cry 4

Черная полоса

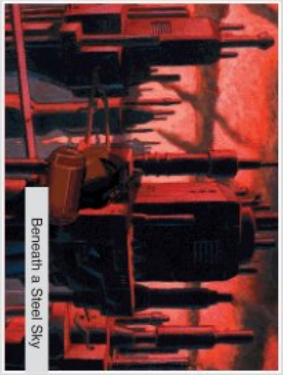
Лучшие нуар-игры

Blair Witch Project: Episode 1 — Rustin Parr

Grim Fandango


Discworld Noir

Sam & Max: Hit the Road


Beneath a Steel Sky

Правь миром. Тебе это понравится...

Легендарный Сид Майер представляет одну из лучших стратегических игр всех времен для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Civilization Revolution позволит тебе возглавить выбранную нацию и провести ее от начала времен до космического века в битве за мировое господство. Сразись с величайшими политическими лидерами в истории, веди войны, развивай науку и построй величайшую империю в мире!

РЕКЛАМА

Три отряда могут объединиться в армию - вместе мы победим любого врага!

Лучший коллективный режим в истории серии! Рейтинги, эксклюзивный контент и специальная "игра недели".

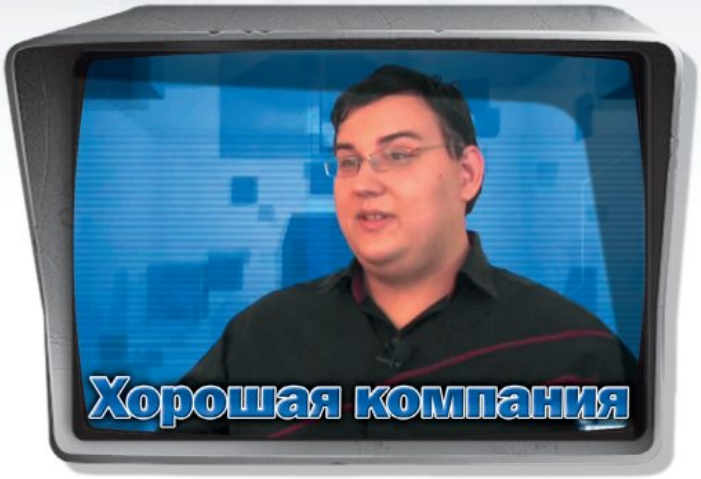
Только для PLAYSTATION 3 и Xbox 360! Специально для консолей - новая графика и удобное управление.

SID MEIER'S
CIVILIZATION
REVOLUTION

www.civilizationrevolution.com www.softclub.ru

© 2005–2008 Take-Two Interactive Software, Inc., и ее подразделения. Названия Sid Meier's Civilization Revolution, Civ, Civilization, 2K Games, логотип 2K Games, название Firaxis Games, логотип Firaxis Games и название Take-Two Interactive Software являются товарными знаками и/или зарегистрированными товарными знаками компании Take-Two Interactive Software, Inc.

«**Видеомания**» — это ежемесячное видеоприложение к «Игромании». Каждый месяц вас ждет эксклюзивное игровое видео! Смотрите в наших выпусках:



DICE совершенно неожиданно становится одной из наших самых любимых компаний-разработчиков. Сначала потрясающий **Mirror's Edge**, а теперь вот и **Battlefield: Bad Company** оказался без пяти минут шедевром. DICE напомнили, что утратила современная игровая индустрия — юмор. Он фактически погиб одновременно со смертью приключенческого жанра. Скучные натянутые шуточки в **Gears of War** и **Army of Two** — это фактически стандарт для современных игр. И почему только DICE пришла в голову идея сделать комедийный экшен? Это ведь нисколько не рискованный шаг. Комедии про армию всегда шли на ура. Конечно, если все игры будут стебными, мы от них быстро устанем. Но комедии нужны. Все-таки самые запоминающиеся кинобоевики — те, где герои вооружены не только автоматом, но и набором острых фраз. По-моему, излишняя серьезность идейно пустых игр и приводит к тому, что многие простые люди покупают в результате Wii. Взять тот же **Turok** — проходная игра, которая пытается выглядеть блокбастером. При этом сам факт того, что главный герой — охотник на динозавров, звучит смешно и абсурдно. Ну а сделай бы разработчики из этого что-нибудь стебное — глядишь, и не так скучно было бы носиться по этим лесам с темными hi-tech-коридорами. В общем, лично я соскучился по смешным играм, и DICE тут подоспели как нельзя кстати. Нельзя не отметить, что в свой юмор авторы умудряются вкладывать еще и актуальные антивоенные посылы:

— Эта война из-за нефти?

— Нет, эта вроде из-за газа.

— Я люблю газы.

Словом, ждите рассказ об игре уже в этом номере. Также мы не забыли про большущий раздел по **GTA 4**, который немного задержался из-за огромного объема озвучки всех материалов, но теперь он перед вами. Приятного просмотра.

Антон Логвинов,
продюсер видеонаправления
video@igromania.ru

Смотрите в «Видеомании»

Видеоновости

Ежемесячная порция нового игрового видео. Все самое интересное, что за последний месяц случилось в игровой индустрии. Самая горячая и подробнейшая информация, эксклюзивные репортажи из разных частей света и ролики, озвученные профессиональными актерами.

Special

Будь мы в Лос-Анджелесе, Лондоне, Лейпциге или Токио — нам всегда найдется что рассказать своим зрителям. Самые разные и самые интересные репортажи со всего света: об играх, разработчиках и игровой индустрии.

На прилавках

Ежемесячные видеорецензии на главные игры месяца, а также личные рекомендации редакции «Во что поиграть в этом месяце». Кроме того, мы ежемесячно делаем видеообзоры официальных локализаций на российском рынке и сравниваем их с качеством игр-оригиналов.

Демотеатр

Свежие ролики с геймплеем из находящихся в разработке, но еще не вышедших игр. Мы стараемся отбирать только самые интересные проекты и выкладывать их ролики в высоком разрешении (HD).

Рекламная пауза

Подборка рекламных роликов популярных игр и консолей. Местами смешная, местами серьезная, но всегда без исключения — талантливая и изобретательная. Такую рекламу явно не захочется переключать.

Препортвью

Если какая-либо сильно ожидаемая игра выходит на консолях раньше, чем на компьютерах, мы обязательно делаем по ней подробный и обстоятельный обзор (так называемое препортвью), в котором рассказываем обо всех самых интересных подробностях проекта.

Развлекательный канал

Клипы, лучшие интро из игр, монтажные ролики и многое-многое другое, что проходит по категории «Развлекательное видео». Если вы хотите что-то видеть в этом разделе — обязательно напишите нам!

Как попасть в «Видеоманию»

Вы любите игры и умеете делать видеоролики? Считаете, что ваша работа достойна появления в «**Видеомании**»? Тогда в чем дело? Срочно свяжитесь с нами!

Шаг 1. Для начала напишите на ***video@igromania.ru*** письмо и расскажите о своем ролике.

Шаг 2. Потом мы дадим вам доступ на специальный FTP, где вы сможете разместить свою работу. Ролик должен быть помещен в архив. В архиве должен лежать текстовый файл с вашим именем и описанием ролика. Присылайте ролики в как можно более хорошем качестве. Совсем большие (по 300 Мб) присылать не стоит, но и ужимать двадцать минут в 1 Мб не надо.

Шаг 3. Мы скачиваем, смотрим и решаем — пойдет он на диск или нет. Если ролик нам понравится, то вы определенно увидите его в одной из ближайших «Видеоманий». Да, и, посылая работу, убедитесь, что она соответствует качеству других работ, размещаемых в «Развлекательном канале».

Внимание! При создании своих работ используйте только музыку из игр! Это правда важно.

Лаборатория существ SPORE™

КОНКУРС

В сентябре этого года появится самая необычная, амбициозная и просто уникальная игра Spore, создателем и идейным вдохновителем которой стал легендарный Уилл Райт.
Пока мы ждем появления игры Spore с ее огромными возможностями, безграничными вселенными и эволюционирующими созданиями, компания **Electronic Arts** и **«Видеомания»** предлагают вам потренироваться в **«Лаборатории существ Spore»**. Здесь вы можете создать самых невероятных существ и показать их десяткам тысяч людей со всего света.

Правила конкурса

Первое, что вам надо сделать, — установить демоверсию «Лаборатории существ Spore» с нашего DVD из рубрики «Демоблок» или купить полную версию игры, которая предоставит вам гораздо больше возможностей для создания уникального существа, а также набор стильных татуировок.

Второе, что нужно сделать, — это, конечно, создать свое уникальное, неповторимое и всесторонне особенное суперсущество. Творите, дерзайте: ваши возможности ограничены только вашим воображением!

Наконец, **третье** — прислать ваше создание и выиграть как всегда уникальные призы!

Ну а чтобы нам было проще выбирать победителя, а вам сложнее им стать, от каждого из участников мы принимаем минимум трех существ в трех разных конкурсных категориях:

- **«Крылья, ноги и хвосты»**
  Максимальное количество конечностей, расположенных в самых неожиданных местах
- **«Белый и пушистый»**
  Самое милое существо, которое только можно себе представить
- **«Тупой, еще тупее»**
  Какого типа существ стоит посылать в эту категорию — догадайтесь, пожалуйста, сами.

Призы

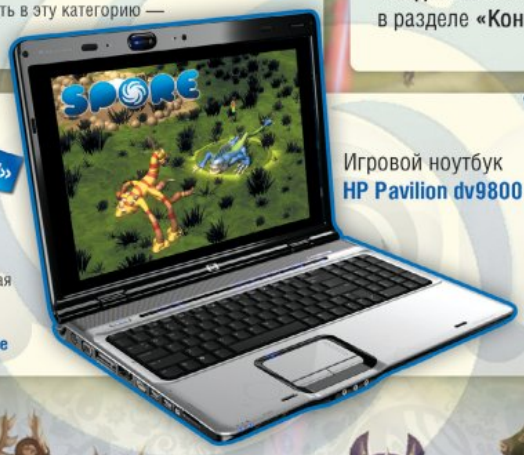
Наш главный «дарвин», который пришлет тройку самых-самых неповторимых и особенных существ, получит крутейший игровой ноутбук из серии **HP Pavilion dv9800** и коллекционную версию игры **Spore Галактическое издание**.

Ну а десять других участников, приславшие не менее крутые порождения эволюции, также получат уникальную коллекционную версию игры **Spore** от **Electronic Arts**.

Все дополнительные подробности о конкурсе (например, до какого числа и по какому адресу, а также в каком формате мы принимаем ваши эволюционные опыты) смотрите в этом выпуске **«Видеомании»** в разделе **«Конкурс Spore»**!

Призы главному «дарвину»

+ коллекционная версия игры **Spore Галактическое издание**



Игровой ноутбук **HP Pavilion dv9800**

Призы остальным участникам

коллекционная версия игры **Spore Галактическое издание**

Антон Логвинов

ВАШИНГТОНСКИЙ СТАЛКЕР

BETHESDA ДОКАЗЫВАЕТ «ИГРОМАНИИ», ЧТО ВСЕ БУДЕТ ХОРОШО

Что? Oblivion, который теперь Fallout, который напоминает S.T.A.L.K.E.R

Где? В Вашингтоне за несколько лет до событий самой игры

*«Мы очень нервничаем. Сегодня для нас очень важный и знаменательный день. Скоро к **Fallout 3** впервые прикоснутся люди, не работающие у нас, в **Bethesda**»*, — совершенно искренне и трогательно произносит Тодд Говард, исполнительный продюсер проекта. Тодд делает игры с незапамятных времен. Он работал над лучшими экшенами во вселенной Терминатора (**The Terminator: Future Shock** и **SkyNet**), он сделал **The Elder Scrolls** одним из важнейших франчайзов на всех платформах, но сегодня он похож на скромного студента, выступающего перед самой строгой приемной комиссией в мире. 15 журналистов из ведущих изданий мира через несколько минут впервые прикоснутся к его новой игре и вынесут свой вердикт. Люди из России, Западной и Восточной Европы, Северной и Южной Америки, Азии и даже Африки одновременно на протяжении трех часов будут играть в Fallout 3. Они могут полюбить его, они могут растоптать его. И он это знает. *«Год назад мы уже показывали вам Fallout 3. Но показывать заранее подготовленное демо и отдать на растерзание огромной толпе журналистов незаконченную игру с открытым миром — совершенно разные вещи. Это очень важный проект для нас, и нам очень интересно, что вы скажете»*.

Возвращение под землю

Если вспомнить прошлогодние впечатления «Видеомании», то нельзя сказать, что мы были хоть сколько-нибудь рады тому, что показала Bethesda. Нас никогда не смущало, что Fallout стал игрой от первого лица (наоборот, это скорее плюс), однако гнетущая атмосфера, коричневые тона, кривая анимация в стиле Oblivion, странная боевая система... это совсем не та игра, которую мы хотели видеть. Fallout — это любовь детства, воспоминания о нем необычайно сильны и дороги. Я до сих пор помню, как вылез из Vault 13, пробрался через пещеры, добрался до ближайшей деревушки, где сменил знаменитый желто-голубой костюм на потертую одежду и зачем-то помогал местному населению избавиться от рад-скорпионов. Помню знойные пейзажи, гениальную музыку и прекрасные пошаговые бои. И от всего этого мне предстояло в ближайшие часы отказаться.

Сегодня можно сказать, что все эти претензии оказалось довольно надуманными. Да, все, о чем мы говорили в прошлом году, правда. Эта игра больше похожа на Oblivion, чем на Fallout. Здесь кривая анимация, коричневая картинка и гнетущая атмосфера. Но совершенно неожиданно во все это просто невероятно интересно играть. И многое из того, за что мы когда-то полюбили Fallout, Bethesda все-таки сохранила.

«Мы не хотим вам мешать. Вы начнете игру почти с самого начала — с момента побега из Vault 101. Мы понимаем, что нужно

При иных обстоятельствах на движке Fallout 3 могла бы получиться игра о белорусских партизанах.

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

ИЗДАТЕЛЬ
Bethesda Softworks

РАЗРАБОТЧИК
Bethesda Game Studios

ПОХОЖЕСТЬ
- The Elder Scrolls 4: Oblivion
- S.T.A.L.K.E.R.
- Серия Fallout

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

САЙТ ИГРЫ
http://fallout.bethsoft.com

время, чтобы разобраться в боевой системе, поэтому при побеге вас не будет преследовать охрана. Также у вас есть одно ограничение — нельзя проходить основную сюжетную линию».

Как и 11 лет назад, мы стояли в темном помещении возле огромной массивной двери, больше напоминающей шестеренку. Стоит лишь нажать кнопку — и комнату зальет красный свет, а массивная дверь откатится вбок. Когда-то **Interplay** показывали это в анимационных роликах. Сегодня мы наблюдаем это от первого лица.

За дверью — привычная пещера. Только очень маленькая. Выход из нее виден сразу, будто проектировщики Vault 101 совсем и не думали прятаться. Вооружившись традиционным пистолетом и посмотрев голографическое послание от Лайама Нисона (напоминаем, что в Fallout 3 игрок отправляется на поиски отца, покинувшего хранилище), мы направились к выходу. Глаза какое-то время привыкают к дневному свету. Хранилище оказалось на холме, с которого видны практически все окрестности. Неподалеку кто-то заботливо водрузил указатель, а на горизонте виднеется небольшой городок — Мегатон. Именно его показывала в прошлом году Bethesda и именно туда мы решили не идти сразу, а как следует пробежаться по окрестностям.

Визуально Fallout 3 заметно похорошел. Картинка по-прежнему ничем удивить не может, однако это уже не так ужасно, как раньше. В Bethesda говорят, что очень сильно старались улучшить детализацию окружения по сравнению с Oblivion. Теперь все скалы и дороги, переливающиеся оттенками коричневого и бампом, действительно почти не раздражают, и даже со временем обретают какой-то собственный шарм. Хотя анимация по-прежнему в худших традициях Oblivion. Но главного Bethesda добилась — картинка не отбивает желание играть, несмотря на то, что эта игра существует в эпоху «после **Mass Effect**».

На исходе третьего часа игры на нас напала агрессивная груда мяса.

Мутант справа как бы говорит нам: «Мозгиии!

Схема разделки туши в V.A.T.S. традиционно сопровождается процентами вероятности попадания.

О тяжелой судьбе нацменьшинств

Действие игры происходит в Вашингтоне. Кто хоть раз был в этом городке или хотя бы смотрел на него через **Google Maps**, знает, насколько крохотное это место. Неудивительно, что авторы смогли запихнуть большую часть DC (District of Columbia, округ Колумбия) и его окрестностей в Fallout 3. Размеры игрового мира сильно убавили в размерах по сравнению с Oblivion, однако вместе с тем многократно повысилась и плотность происходящих в нем событий. *«Нам настолько понравилось работать над Fallout 3, что за время разработки игра выросла раза в три»*, — признаются хором разработчики.

К счастью, авторы отказались от системы мгновенного перемещения по карте, как это было в Oblivion. Перемещаться можно будет только в исследованные области. *«Мы просто не могли себе этого позволить — мы все играли в Fallout и знаем, насколько важно для игрока ощущать себя первопроходцем»*, — объясняет Тодд. И передать это чувство авторам действи-

Та же сцена в 800x600 и при 256 цветах выглядела, согласитесь, заметно хуже.

тельно удалось. Неизвестно, насколько долго продержится эффект новизны, но после трех часов игры Fallout 3 не переставал удивлять.

Посреди пустоши высится гигантская башня, территория вокруг нее огорожена. У ворот стоит гул (разновидность людей, сильно пострадавших от радиации). Гул истощен, он просит пустить его внутрь, трясет большим кошельком, доказывая, что он не какой-то бездомный бродяга. За дверью его хладнокровно посылают подальше. Башня — это на самом деле целый город, вроде хранилища. Его построил сумасшедший миллионер, он ненавидит гулов, бедных и прочих «недостойных» представителей человечества. Из своего пентхауса он любит высматривать их в прицел снайперской винтовки.

Стелс-режим тут включается автоматически.

Гулы в мире Fallout 3 стали своеобразными нацменьшинствами. К ним относятся как к эмигрантам из неблагополучных стран. Их не считают за людей, им платят копейки и всячески унижают. Нужно сказать, что выглядят гулы на этот раз действительно отвратительно и проникнуться состраданием к ним сложно. Сами гулы называют обычных людей «гладкокожими», тихо радуются тому, что живут дольше них, и даже сколотили собственную общину в вашингтонском метро.

Вообще, узнавать информацию о мире игры можно только из собственного опыта и общения с персонажами. Например, совершенно случайно моему коллеге из Финляндии при выходе из хранилища повстречался торговец с караваном. На вопрос, куда он направляется, тот назвал совершенно неизвестный город и отметил его на карте. Ни у кого из 15 других журналистов такой ситуации не наблюдалось. Если вам удастся подружиться с гулом в баре Мегатона, то он покажет, где находится их подземный город, и даже подскажет, с кем там пообщаться, чтобы местные не сильно на вас косились. И таких примеров масса.

Путешествуя по пустоши, можно наткнуться на разные постройки: заброшенные дома, фабрики, заводы. Какие-то из них являются аналогами подземелий Oblivion, какие-то — строго сюжетными локациями. Последние немного расстраивают. Может получиться так, что вы исследуете огромную фабрику, доберетесь до второго этажа, а там окажется наглухо закрытая дверь — просто потому, что у вас нет соответствующего квеста. Впрочем, для RPG это довольно обыденная ситуация.

Так называемые «случайные встречи» тоже подчас удивляют. Однажды мы наткнулись на заброшенный дом. Осмотрев окна, мы решили, что он пуст, однако, открыв дверь, услышали щелчок и получили порцию дроби — хозяин очень удачно организовал ловушку с шотганом.

Вообще, исследовать мир интересно. Радио то ловит сигнал, то теряет его, потрескивает и периодически оставляет игрока наедине со звуками пустоши. В мире Fallout 3 всего две радиостанции: на одной крутят обращения президента Анклава, на другой — разоблачительные речи и играют потрясающие джазовые и блюзовые композиции. С андерграун-

В руках у нашего героя энергетический напиток. Всем «редбуллам» на заметку.

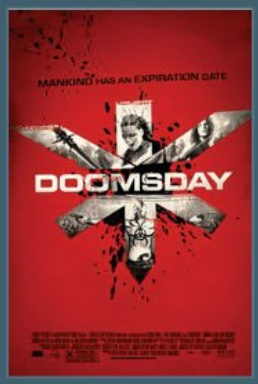
Мирный атом

Четыре постапокалиптических фильма для культурной подготовки:

Fido (2006)

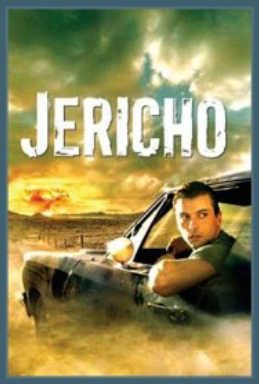
Комедия про зомби, идеально имитирующая атмосферу Fallout. Стартует с черно-белого школьного научного фильма о появлении зомби на Земле. Благодаря неизвестному космическому излучению мертвые ожили, весь мир охватила война, пока корпорация «ЗонКон» не научилась подавлять жажду плоти у зомби. Так появились города-убежища, огороженные от остального мира, где мертвые с ошейниками служат на благо обществу. Также в комплекте: 1960-е, солнечная музыка, отличный юмор.

Doomsday (2008)



Самый свежий фильм британца Нила Маршала («Спуск», «Псы-воины»), который практически незаметно прошел в российском прокате. Меж тем посмотреть есть на что. В результате смертельной эпидемии Шотландия отсечена от остальной Британии гигантской стеной. Прошли годы, и инфекция неожиданно вспыхнула в центре Лондона. Выясняется, что в Шотландии, в зоне карантина, все еще живут люди, а значит, есть шанс создать вакцину. Специальная команда направляется вглубь территории, чтобы найти доктора, занимавшегося ее разработкой.

Jericho (2006-2008)



Малоизвестный у нас постапокалиптический сериал CBS. Главный герой возвращается с войны в родной город Иерихон, и как раз в этот момент в воздухе появляются шлейфы от ракет, после чего небо заполоняют яркие вспышки. Маленькому городу в глуши предстоит пережить самый что ни есть fallout (выпадение радиоактивных осадков). Обстоятельно демонстрируется постепенная деградация общества, появление первых рейдеров и даже организованных военных банд. Сейчас сериал пытаются закрыть во второй раз, но фанаты у него такие же стойкие, как и у Fallout.

Jeremiah (2002-2004)

Максимально близкий по духу сериал от создателя «Вавилона-5» Майкла Стражински. Практически экранизация Fallout. Неизвестная эпидемия уничтожает всех взрослых на Земле. Мир пал в руины, выросшие дети книжек не читали, поэтому цивилизация превратилась в то, что мы обычно видим в Fallout. Главный герой Иеремия ищет своего отца, которого, по его детским воспоминаниям, увезли в некий сектор Вальгалла — последнее безопасное место на Земле. Присутствуют аналоги Vault 13 и Братства стали.

дной радиостанцией будут даже связаны сюжетные события.

Тут и там встречаются автоматически боты, вещающие пропаганду Анклава. Устройства, больше похожие на первый советский спутник, очень нервно реагируют на летящие в них камни и пули и вызывают подмогу. Да, Анклав все еще самая авторитетная сила в пустыне. При этом многие никогда не видели его солдат. Значительная часть жителей пустоши считает, что пропаганда была записана еще до войны. Но мы-то знаем — Анклав существует. Первый знак того, что вы зашли туда, куда не следовало, — звук знакомого десантного вертолета.

Встречи с мутировавшей фауной запоминаются и переживаются намного сильнее, чем раньше. Ведь в первых двух Fallout это были простые случайные встречи, где всякая агрессивная растительность и супермутанты были разбросаны на игровом поле случайным образом. Теперь у нас есть возможность пережить радость первой встречи. Однажды, нырнув в реку, мы увидели на дне нечто, похожее на гигантскую ракушку. Подплыв ближе, стали наблюдать — у ракушки неожиданно открылся здоровенный глаз. В панике мы выбрались на сушу. Нечто последовало за нами. С полминуты мы наблюдали за его действиями. В итоге оно выбралось на сушу, медленно вытащило из панциря ноги и руки, представ перед нами в человеческий рост, и, не спеша, пошло в атаку. Пожалуй, именно в этот момент мы окончательно убедились, что вид от первого лица — серьезное достоинство новой игры.

Единственное, что не понравилось в пустоши, это слишком большое количество автомобильных остовов. Как-то это не в духе Fallout, хотя авторы объясняют все местом действия — мол, в Вашингтоне автомобили были до последнего. Нам же кажется, что разработчикам просто хотелось видеть на экране больше взрывов — именно к ним приводит пальба по машинам.

V.A.T.S. наносит ответный удар

Одним из самых тревожных моментов, касающихся Fallout 3, была боевая система. Если кто не знаком с темой, подсказываем: бой в Fallout 3 напоминает обычный экшен со всеми знакомыми прицеливаниями, приседаниями и хедшотами, однако к нему добавлена так называемая система V.A.T.S., во время боя вы в любой момент можете нажать «V» и поставить игру на паузу, после чего распределить очки действия (AP) на выстрелы по различным частям тела противников. При первом знакомстве год назад система показалась нам притянутой за уши — как будто авторам очень хотелось сделать нечто похожее на оригинальный Fallout с его точечными ударами, только от первого лица. Однако год спустя при личном знакомстве V.A.T.S. произвела на нас совсем другое впечатление. По признанию разработчиков, за прошедшее время они очень многое кардинально переделали.

V.A.T.S. больше совсем не похожа на RPG-вариацию на тему рапида, нисколько не портит динамику и действительно важна для геймплея. Ее польза ощущается в первой же стычке с рейдерами. Столкнувшись с тремя противниками, мы легко убили двоих, однако третий уже подобрался слишком близко, достал нож и побежал навстречу. Включив режим прицеливания, мы сделали первый выстрел ему в ногу, второй — в руку, третий — в голову. Следующие несколько секунд оставалось следить за сценой расправы над рейдером. Первый выстрел замедлил его движение, второй прошел мимо, третий разнес голову врагу, подбежавшему практически в упор. Камеру заметно

А вы говорите Анклава не существует!

улучшили — она не так надоедает и действительно выбирает яркие ракурсы. Жаль, всему происходящему не хватает живости — явно не помешали бы технологии вроде Euphoria и качественная анимация (в который раз о ней!). Впрочем, Fallout 3 — единственная игра, где, вооружившись механическими перчатками, врагам можно буквально сносить головы, а это искупает все недостатки.

Боевая система хороша не только V.A.T.S., она оказалась на удивление четкой, продуманной и совсем не «попсовой», чего так боялись многие. Практически каждый измененный параметр моментально отражается на том, что может делать игрок и чего не может. *«Можно раскачать стелс-навыки так, что получится подкрасться к противнику и засунуть ему в штаны гранату. Очень смешно наблюдать за тем, как он, нащупав инородный предмет, делает удивленное лицо... и в этот момент граната взорвется»*, — рассказывает Тодд.

Скрытный режим включается, когда игрок приседает: на экране появляется соответствующий индикатор. Применение всевозможных препаратов, алкоголя и наркотиков тоже мгновенно отражается на геймплее. Причем все измененные характеристики указываются в PIPBoy (карманный компьютер игрока). Например, алкоголь немало увеличивает силу. Так что если у вас временный перевес, а ношу очень хочется донести до торговца, то непременно стоит откупорить бутылку водки. Пьяному, как известно, море по колено. Впрочем, злоупотребление традиционно ведет к алкоголизму и другим тяжелым последствиям. Стимпаки можно применять локально, то есть лечить конкретно голову, руки или ноги. Соответственно, в бою можно повредить различные части тела. Ранение в ногу приведет к падению скорости, а в голову — к проблемам со зрением и слухом.

Врагам в Fallout 3 свойственно эмоциональное поведение — они могут испугаться и убежать с поля боя или, наоборот, почувствовав преимущество, гнаться за игроком, пока не надоест. Особенно трусливы рейдеры — вот это натуральная шпана. Есть своя экосистема: различные группировки нередко сталкиваются между собой. Но это было в Fallout и раньше.

Система развития персонажа была максимально бережно перенесена в новую игру. Честно говоря, даже удивительно, что при переезде в реальное время и в шутерный формат Bethesda умудрилась сохранить столько из оригинала. Главное изменение — особенности персонажа (traits), выбираемые в начале игры, теперь стали обычными способностями (perks), которые можно получить в ходе прокачки. Перки отныне выдаются каждый уровень, а всего их стало около ста. Максимальным является 20-й уровень, и, чтобы опробовать все способности, придется пройти игру не раз. Более того, далеко не все перки будут появляться в списке доступных просто так. Многие будут зависеть от развития у вас определенной характеристики. Генерацию персонажа нам не показали, однако можно будет выбрать расу, пол и создать лицо персонажа — в общем, как обычно.

Мегатонны диалогов

Вдоволь набродившись по пустоши, мы направились в Мегатон — единственный известный нам город. Он очень напоминает Junk Town из самого первого Fallout. На входе встречает шериф с ковбойской шляпой, сапогах и основательно модифицированным АК-47.

«Это не АК-47. Это китайский автомат, очень на него похожий. В нашей игре война была с Китаем!» — политкорректно комментирует Тодд. Шериф просит нас вести себя порядочно и сообщать о нарушениях, после чего удаляется со сцены. В Мегатоне мы, наконец, вспомнили, за что всегда так любили Fallout. Именно здесь мы впервые столкнулись с интересными персонажами, почувствовали свободу выбора и убедились в тщательной проработке вселенной.

Этот город основали сумасшедшие — они посчитали, что очень оригинально будет возвести поселение вокруг невзорвавшейся ядерной бомбы. Местные разделились на три лагеря: одни считают, что если бомба могла бы взорваться, то это давно бы произошло, другие с ужасом ждут, когда это произойдет, а третьи молятся на нее. Последние — адепты церкви Атома, они считают бомбу источником высшей материи, которая создает новую жизнь взамен старой.

Все жители города управляются по уже знакомой Oblivion системой Radiant AI. Мы не могли не напомнить разработчикам, что в финальной версии Oblivion пресловутая система была далека от сладких обещаний. *«На самом деле, все, о чем мы рассказывали, в игре было. Просто решения, принимавшиеся NPC, никак не были анимированы. На этот раз мы уделили этому огромное внимание. Персонажи Fallout 3 будут вести себя более живо»*, — оправдывается Тодд.

Так или иначе, но в Мегатоне мы увидели немало интересных сцен. В одном из домов живут брат и сестра. Только не родные. Билли нашел маленькую девочку после того, как ее родителей убили рейдеры, и теперь заботится о ней. Сын мэра очень любит с ними играть и общаться, поэтому время от времени заходит к ним в гости.

На улицах города бродит Иерихон — бывший бандит, осевший в Мегатоне, ведущий честную жизнь. Мы предложили ему присоединиться к нам и вспомнить былое, но тот отказался, ссылаясь на высокую карму нашего персонажа. Дескать, он

Федеральная программа «Капитальный ремонт в каждый подъезд», к сожалению, провалилась.

всю жизнь водился с подонками и не достоин нашей компании. Вскрыв позже его дом, мы увидели немало бутылок виски — видимо, честная жизнь дается ему нелегко. Вообще, в напарники можно взять лишь одного NPC, а пойдет он с вами или нет, напрямую зависит от параметров. Партнерам можно отдавать приказы типа «стой/атакуй» и давать снаряжение и медикаменты.

Есть в Мегатоне и доктор. Правда, он оказался хамоватым, поэтому мы решили утянуть у него аптечку. Бедолага заметил это и разбушевался. Больше в Мегатоне доктора нет. *«Поздравляю, вы убили единственного в округе дока и теперь не сможете выполнить ряд квестов. Вам придется найти нового. Их всего четверо или шестеро в DC.* — злорадствует Тодд. — *Вообще, первая реакция окружающих на кражу не такая — они просят по-хорошему вернуть вещь, и вы можете это сделать. Док начал атаковать, наверное, потому, что уже был зол на вас»*.

С момента нашего последнего визита Вашингтон заметно изменился.

Ну и, наконец, главное: в Fallout 3 сохранилась возможность поступать при выполнении квестов как вздумается. Вас попросили взорвать бомбу? Можете настучать на злоумышленника шерифу и наблюдать за их разборками. А можете просто тихо ее разминировать. Можете отправиться в башню к пресловутому миллионеру и устроить ядерный взрыв в постъядерном мире. После этого миллионер предоставит вам в своей башне шикарные апартаменты, которые вы сможете обставить по собственному вкусу.

Мария Браун, торгующая оружием в Мегатоне, пишет книгу о выживании в пустоши и предлагает стать ее соавтором. Она просит исследовать различные области и проверить, насколько там опасно, какие враги обитают в округе и как с ними бороться. Самое интересное, что книга получится именно такой, какой вы ее напишете. Можно даже соврать и выдать описание из головы. Мария является по совместительству техником — у нее есть мастерская, где по чертежам можно собирать оружие из запчастей. Практически сразу она заявляет, что может продать нам схемы ракетной установки, но насколько долго ее собирать, мы выяснить не успели.

Главный криминальный авторитет в Мегатоне — Мориарти. Он владеет местным борделем, многие жители должны ему денег. В его компьютере хранится важнейшая информация, касающаяся основного квеста. Мы насчитали как минимум четыре способа достать ее. Мориарти просит кругленькую сумму за данные. Можно заплатить. Но лучше подружиться с барменом-гулом — он скажет, где находится компьютер, и закроет глаза на то, что вы к нему полезли. Или можно пообщаться с местной проституткой. В зависимости от того, насколько хорошо вы общаетесь, можно узнать местонахождение компьютера, а возможно, и пароль от него. Особенное влияние на женщин оказывает перк Lady Killer (он действителен только для мужчин, у женщин имеется противоположный). Кстати, влиять на персонажей будут не только параметры игрока, но и его одежда. Скажем, костюм купца может способствовать выгодной торговле.

Ну а еще можно вскрыть дверь черного входа и покопаться в компьютере, пока никто не видит. Взлом дверей и компьютеров — отдельные мини-игры. В первой нужно обоими стиками геймпада ковыряться в замке отверткой и отмычкой, во второй — выискивать в тексте наиболее близкие к паролю слова по количеству совпадающих букв (довольно бредовая затея). Кстати, взламывать компьютеры предстоит часто — с помощью них можно перепрограммировать автоматические турели, роботов и прочий электронный хлам. Компьютер Мориарти содержал не только важную информацию, но и всевозможные заметки о жителях города — кто с кем спит, кто кому должен и прочую бытовую грязь.

В целом все увиденное в Мегатоне дает надежду на то, что уж хотя бы основной квест в игре будет проработан как следует. По заверениям Тодда Говарда, количество текста в игре просто зашкаливает. Если в первых играх было несколько тысяч линий диалогов, то в Fallout 3 их более сорока тысяч.

При взрыве ржавые машины обдают радиацией.

What a wonderful world

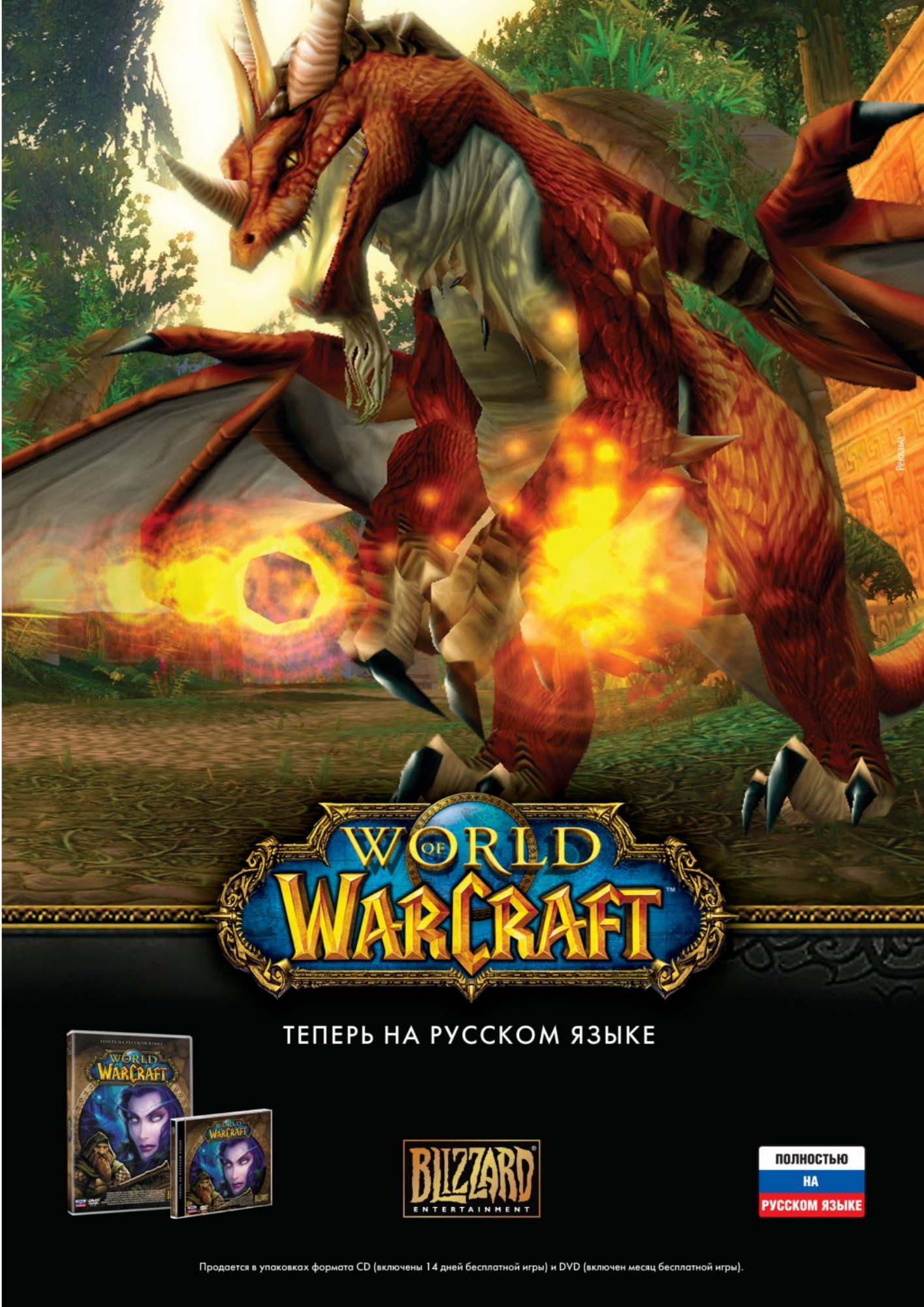
«Ты поклонник Fallout. Что думаешь?» — интересуется у меня Тодд по итогам плей-теста. *«Я удивлен. Честно. Когда истекли три часа, я буквально взвыл — мне хотелось играть еще и еще. Но мне по-прежнему не нравится экшен-часть. Она недостаточно технологичная для игры, которая пытается походить на шутер. Я хочу сказать, не чувствуется, что ты стреляешь по врагам, они не реагируют должным образом на попадания»*. — *«Но у нас есть еще полгода — думаю, мы что-то улучшим»*.

Даже если не улучшат, Fallout 3 от этого сильно не пострадает. Слишком многое в нем цепляет. Конечно, когда дело касается ролевых игр, даже десяти часов мало, чтобы оценить глубину их проработки. Три часа игры в таком случае — почти издевательство. Однако все эти три часа я был увлечен настолько же сильно, как и 11 лет назад. Да, это была совсем другая игра. Fallout 3 местами даже больше напоминает украинский «Сталкер». Особенно когда в руках ржавое ружье, а на тебя несется нечто, похожее на кабана. Только, конечно, с поправкой на то, что это серьезная RPG, а не экшен с диалогами. Важно здесь другое — каждый из 15 журналистов вечером за ужином рассказывал о своих приключениях в пустоши. И ни одна история не повторилась. ■

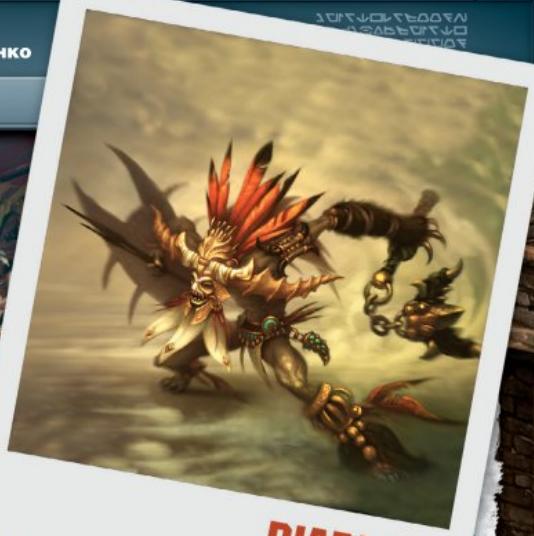
ЭТО НЕ ИГРА. ЭТО ЦЕЛЫЙ МИР.

Откройте для себя мир World of Warcraft™ и присоединяйтесь к 10 миллионам могучих героев. Вас ждет мир мифов, магии и захватывающих приключений. Зубчатые заснеженные вершины, горные крепости, суровые извилистые ущелья, дирижабли, парящие в клубах дыма над жаркими полями сражений, боевые союзы, славные подвиги — бесконечное многообразие увлекательных открытий. Спрашиваете, будет интересно? Да, господин. Верить на слово необязательно. Заходите на сайт **www.warcraft.ru** и загрузите 10-дневную бесплатную пробную версию. Прямо сегодня. Готовы? Тогда вперед!

©2005 Blizzard Entertainment, Inc., 2008 г. Все права защищены. World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Blizzard, и Warcraft являются товарными знаками или зарегестрированными товарными знаками Blizzard Entertainment, Inc. в США и/или других странах. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.


Реклама
WORLD OF WARCRAFT
ТЕПЕРЬ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
BLIZZARD ENTERTAINMENT
ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ
Продается в упаковках формата CD (включены 14 дней бесплатной игры) и DVD (включен месяц бесплатной игры).

Александр Кузьменко



DIABLO 3

ЧЕРТА С ТРИ!

«ИГРОМАНИЯ» НАБЛЮДАЕТ ЗА АНОНСОМ ЕЩЕ ОДНОЙ ВЕЛИКОЙ ИГРЫ ОТ BLIZZARD

Что? Diablo-киллер от создателей Diablo.

Где? Париж, Франция, выставочный центр Porte de Versailles, где на ежегодном слете Blizzard Worldwide Invitational под вой и слезы тысяч фанатов Главная Игровая Компания планеты вместо очередного аддона к World of Warcraft вдруг анонсировала третий Diablo.

ЖАНР	Diablo
ИЗДАТЕЛЬ	Activision Blizzard
РАЗРАБОТЧИК	Blizzard Entertainment
ПОХОЖЕСТЬ	Серия Diablo
МУЛЬТИПЛЕЕР	Сервис Battle.net
ДАТА ВЫХОДА	Возможно, 2009 год
САЙТ ИГРЫ	www.blizzard.com/diablo3

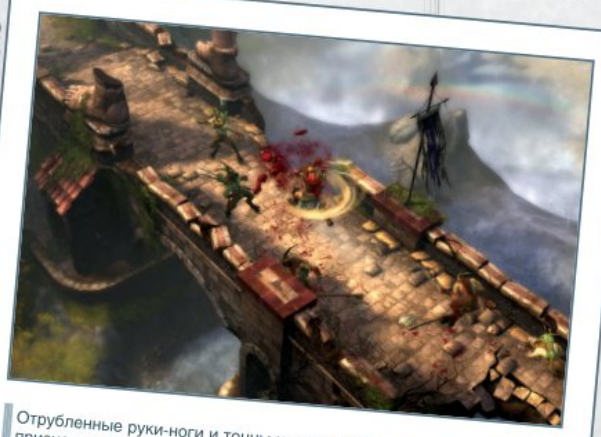
*«Нам известно, что продолжение **Diablo** ждут давно, поэтому мы особенно рады поделиться этой новостью с игроками по всему миру…»* — Майкл Морхейм, главный человек в главной игровой компании мира, старательно говорит заученный спич, стоя перед десятитысячной толпой в парижском выставочном центре. Французские субтитры появляются на экране за его спиной на несколько секунд раньше, прежде чем он успевает до конца произнести очередное историческое предложение, поэтому его последние фразы всякий раз теряются в жутком реве и апплодисментах. Никаких лишних эмоций, никакого ажиотажа — за сутки до речи Морхейма она уже была переведена на девять языков (в том числе русский и китайский), снабжена значками ® и отпечатана для раздачи прессе после анонса, а двадцатиминутный ролик с первыми кадрами **Diablo 3**, который покажут сразу после выступления, был снят по специально заготовленному сценарию за несколько недель до того, как Морхейму забронировали билет до Парижа.

Blizzard, некогда самая человечная из всех игрокомпаний мира, за каких-то несколько лет разрослась до неимоверной степени и выпестовала внутри себя немыслимые корпоративные правила. Ее официальные лица никогда не раздают эксклюзивов и вообще не говорят ничего, что не описано в плане продвижения продукта в текущем маркетинговом сезоне. Во время интервью к разработчикам приставляют специального человека, который внимательно следит, чтобы *творческие люди* не сказали ничего лишнего, и страшно вращает глазами всякий раз, когда те вдруг начинают шутить или говорить что-то за пределами разрешенного сценария.

Как нас учит история, ни к чему хорошему подобные вещи внутри игрокомпаний обычно не приводят, но вот что удивительно: в случае с Blizzard «корпоративность» каким-то непостижимым образом не оказывает ровно никакого влияния на конечный продукт. Эти люди по-прежнему делают лучшие игры на Земле, и Diablo 3 — как раз одна из них.

Черти в омуте

Мы искренне верим в то, что никому из наших читателей не нужно объяснять, что такое Diablo, поэтому давайте сразу перейдем к главному. Итак, главное (как ни странно читать такое в бумажном журнале) — это



Отрубленные руки-ноги и тонны кровищи всегда были фирменным признаком Diablo. Третья часть верна традициям.

Пока Witch Doctor гордо расправляет плечи, его подручные монгрелы принимают удар на себя.

Доктор хаос

1 Witch Doctor (в русском пресс-релизе почему-то названный просто колдуном) — единственный новый игровой класс, анонсированный в Diablo 3 на сегодняшний день. Внешне выглядит как нечто среднее между мутантом из Fallout и шаманом дикого африканского племени. По натуре, в общем-то, маг, но сам практически не воюет. Активно использует силы природы, призывая на помощь мелких собачек-миньонов, которых усиленно прокачивает защитными заклинаниями и насылает на гадов, словно камикадзе. Также обладает самым крутым заклинанием в истории Diablo-игр — Wall of Zombie: от одного взмаха посохом из-под земли вырастает целая стена длиннорруких зомби, которые ловко хватают врагов за пятки и разрывают на куски.

2 В ближнем бою Witch Doctor в среднем живет не больше десяти секунд, поэтому в разных щекотливых ситуациях использует целый арсенал защитных заклинаний. Конкретно вот это называется Horrify: в течение пяти секунд все окрестные демоны разбегаются от доктора, оставляя в этом хаосе пространство для маневра и время, чтобы вызвать подмогу из-под земли.

3 Неповоротливые полусгнившие зомби (ghouls), обожаемые всеми фанатами двух предыдущих Diablo, к третьей части научились быстро бегать, бодро прыгать и вооружились зазубренными мечами. Впрочем, такие метаморфозы не прошли даром: зомби стали значительно слабее и убиваются с одного-двух ударов. С другой стороны, теперь они сбиваются в стаи и нападают целыми толпами.

4 У всех новых Blizzard-сиквелов, будь то StarCraft 2 или Diablo 3, наблюдается один и тот же эффект — на голубом глазу их очень легко перепутать с предыдущими сериями. Но даже несмотря на то, что в третьем Diablo сохранена классическая изометрия, игра активно использует все преимущества полного 3D: адские гады теперь научились карабкаться по стенам и сваливаться на вашу голову с потолка.

Blizzard Worldwide Invitational — мероприятие во всех смыслах уникальное. Любой поклонник Blizzard-игр может наконец-то реализовать здесь практически все свои тайные желания:

…например, сесть на Frozen Throne…

…или стрельнуть телефон у девушки, представившись друидом-тауреном 70 уровня...

…ну или просто перекрасившись в эльфийку.

Боярская дума

Леонард Боярский

На парижском Blizzard Worldwide Invitational нам совершенно неожиданно удалось пообщаться с Леонардом Боярским (Leonard Boyarsky), человеком, который вот уже два года пишет сценарий Diablo 3, а также отвечает за разработку мира и персонажей. Если вы вдруг не в курсе, то вот небольшая историческая справка: до того, как два года назад прийти в Blizzard, Леонард писал сценарий и отвечал за весь арт-дирекшен первых двух Fallout (то есть дизайн знаменитой брони от Brotherhood of Steel, в которую одет мужчина с обложки этого номера «Игромании», тоже придумал он), был одним из основателей ныне покойной Troika Games, где работал над культовым Arcanum. Короче говоря, за сюжет третьего Diablo отвечает человек во всех смыслах правильный.

Судя по нашему интервью, Боярский доволен тем, что ему досталась такая вселенная. Чтобы придать всему происходящему дополнительного драматизма, он придумал нормальную систему диалогов главного героя с NPC, прописал детальную биографию основных героев, создал собственные уникальные квесты для каждого из пяти основных игровых классов (за их выполнение будут выдаваться особые умения или бонусы для более серьезной прокачки). Мало того, если вы вдруг надумаете играть совместно с другими живыми игроками, то в сценарии появятся и специальные cooperative-квесты. По словам Боярского, они рассчитаны как на совместное, так и на раздельное прохождение — когда каждый игрок будет получать свое уникальное задание, а квест считаться выполненным только после того, как все игроки закончат свои мини-задания.

упомянутый выше двадцатиминутный видеоролик, впервые показанный в Париже, а сейчас доступный всем желающим (в том числе и в этом выпуске «**Видеомании**» на нашем DVD). Из него становится предельно понятно, как выглядит и играется Diablo 3, поэтому перед тем, как читать дальше, рекомендуем с ним ознакомиться, потому что ниже по тексту пойдут исключительно детали.

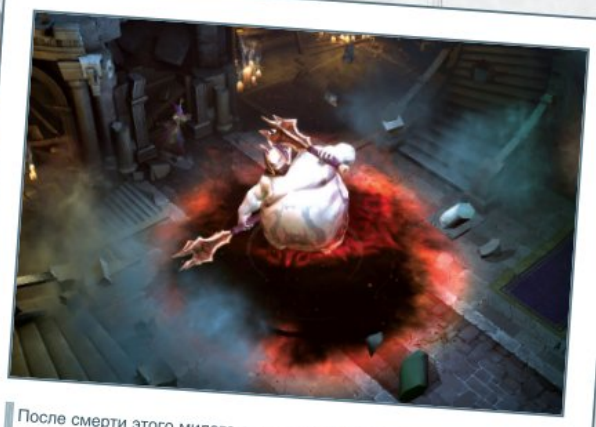
Сюжет третьей части начинается спустя двадцать лет после событий **Diablo 2: Lord of Destruction**. Истории о Диабло, Баале и Мефистофеле уже стали легендами, поэтому к новому нашествию демонов никто не был готов. Кто именно станет главным гадом в третьей части, не уточняется, однако Blizzard всячески намекают, что новая война с демонами стала самой разрушительной для людей, поэтому практически весь Санктуарий (так, собственно, называется мир Diablo) оказался разрушен и завоеван силами ада. Главгерой начинает игру в Тристраме (том самом городе, где когда-то под старой церковью поселился Диабло), но по ходу игры ему предстоит пройти через все королевство и посетить практически все населеные пункты из двух предыдущих игр. Из нового Blizzard упоминают разве что столицу Санктуария Калдеум, огромный город на перекрестке важных торговых путей.

Вообще говоря, проработке игрового мира в Diablo 3 уделяется какое-то повышенное внимание — авторы активно исповедуют философию «мир должен рассказывать истории», и в Париже приводили пример того, как это выглядит. Вот вы, одинокий и злой, идете среди трупов по полю недавно прошедшей битвы выполнять очередной квест, но если вдруг на секунду замедлите шаг и обратите внимание на петляющую между камней тропинку крови и решите посмотреть, куда она идет, то наткнетесь на умирающего где-то на отшибе воина, который расскажет, как проходило сражение. И что самое главное, это будет не специально заготовленный скрипт, а совершенно случайное событие: в третьей части случайным образом генерируется не только карта игрового мира, но и события, которые в нем могут случиться. Проще говоря, даже в пятый раз подряд проходя игру, вы имеете все шансы увидеть что-то новое: пройти новый квест, убить нового мини-босса или просто послушать новый диалог персонажа второго плана.

Откуда рога растут

К вопросу о том, как это играется: в Diablo 3 все построено примерно на том же принципе, что и в другом недавнем (хотя какой там — уже год прошел!) Blizzard-анонсе — **StarCraft 2**. То есть, по общим ощущениям, игра *настолько* сильно похожа на две предыдущие части, что в какие-то моменты становится даже не по себе. Несмотря на полностью трехмерный движок, камера закреплена в знакомой «изометрии», а управление главгероем сводится к классическому «клик-клик-клик-клик».

Как и раньше, у каждого игрового класса будет два основных параметра — жизнь и мана, первую вам расходуют демоны, а вторую вы расходуете сами на заклинания и спецспособности. На сегодняшний день какие-то подробности известны только о двух классах из пяти обещанных. Первый — варвар, кото-


После смерти этого милого существа по имени Тысячепуд из его живота вывалится страшно сказать что.

Даже промежуточные боссы в Diablo 3 раз в пять-шесть выше главгероя.

Кто на новенького?

Там, где Diablo, обычно кучкуются и его потенциальные «убийцы». Эта народная примета верна и для третьей инкарнации «рогалика». О некоторых претендентах (например, о Dungeon Siege 3 и Dungeon Lord 2) мы пока не можем сказать ровным счетом ничего конкретного. Зато остальные перед вами. — *Кирилл Волошин*

Sacred 2: Fallen Angel (сентябрь 2008)

Что? Оригинальная Sacred с самого начала метила в «убийцы» Diablo. Вторая часть делается по принципу «те же щи, только гуще, вкуснее и мяса больше». Шесть уникальных героев, девять разных регионов, более двух сотен подземелий и минимум тридцать пять часов только на то, чтобы пройти основной сюжет.

Чем будет убивать? Главные аргументы — необычные персонажи, включая симпатичную женщину в трусах по имени Серафима, возможность оседлать персонального носорога, а также выбор между светом и тьмой, который самым непосредственным образом влияет на геймплей.

Space Siege (26 августа 2008)

Что? Крис Тейлор на амфетаминах: у него в производстве и Dungeon Siege 3, и Supreme Commander, и Demigod, а теперь еще и Space Siege, эдакий «Dungeon Siege в космосе»: вместо пестрой толпы героев — одинокий инженер Сет Уокер, вместо закликивания — экшен от третьего лица с честной физикой, вместо магических апгрейдов оружия — имплантаты.

Чем будет убивать? На основе типичного Diablo Крис Тейлор разворачивает грандиозную драму. Мы сами решаем — все больше и больше подсаживать Сета на имплантаты, наблюдая, как он превращается в киборга, или же изо всех сил пытаться сохранить человеческое лицо персонажа.

Divine Divinity 2 (2009)

Что? О полноценном сиквеле Divine Divinity долгое время не было ничего слышно, но недавно в Сети все-таки появились кадры из второй части. По ним видно, что игра сменила концепцию. Теперь она и внешне, и по геймплею больше напоминает серию Gothic: герой управляется с клавиатуры, камера висит почти за плечом, сражения как в слэшерах.

Чем будет убивать? В оригинале были кооперативное прохождение, недурственные персонажи, юмор, увлекательные истории и нетривиальные квесты. Если все это перекочует во вторую часть, то у Divine Divinity 2 есть все шансы потрепать нервишки Diablo 3.

Dungeon Hero (2009)

Что? Firefly Studios, авторы серии Stronghold, решили вдруг сделать action/RPG о гоблинах и подземельях. Да не простую, а с легким привкусом Питера Молиньё: гоблины, импы и тролли тут живут по своему укладу, спят, едят и общаются, составляя полноценное подземное общество. А значит, Dungeon Hero может быть смешной.

Чем будет убивать? Привычные по любой части Diablo враги в Dungeon Hero приобретают «человеческое лицо». Возможно, перспектива оказаться в полноценном обществе гоблинов кому-то покажется интереснее, чем просто возможность шинковать бессмысленные толпы подземных жителей.

рый практически никак не изменился со времен Diablo 2 и все так же носится с двумя топорами в руках, с жутким ревом в прыжке разрубает пополам демонов и бойко крутится вокруг своей оси, размахивая боевым молотом. Второй — Witch Doctor, такой папуасский шаман в перьях, призывающий из-под земли лесных духов и активно кидающийся файерболами, а в бою представляющий собой нечто среднее между некромантом и волшебницей. Кстати, еще один примечательный момент: в Diablo 3 вы сможете выбирать не только профессию, но и пол главгероя.

Интерфейс за двенадцать лет со времен выхода первой части перенес ряд серьезных модернизаций и теперь больше всего на свете похож на **World of Warcraft** (почему так получилось, догадаться несложно). Как и в главной онлайн-RPG современности, внизу экрана располагаются основные заклинания и скиллы, которые вызываются горячими клавишами от 1 до 9, а инвентарь персонажа ну очень похож на варкрафтовскую «сумку». Тут, однако, не все так просто: в Париже Blizzard неоднократно повторяли, что в Diablo 3 планируется какая-то хитрая и интеллектуальная система организации вашего вещмешка, но, как водится у этой компании, «подробности будут когда-нибудь потом».

Кто хоть раз играл в Diablo, никогда не забудет тот звук, с которым рассыпаются кости скелетов.

Зато из действительно интересных вещей в новом Diablo была совершенно неожиданно обнаружена… физика. Впрочем, крайне избирательная: по ходу сражений можно разрушить пару-другую объектов, поджечь файерболом случайное дерево или даже устроить где-нибудь на дороге завал с целью побить летящими камнями каких-нибудь монстров, но делать это можно далеко не всегда и в строго отведенных местах. Тем не менее для консервативной Blizzard это уже серьезный шаг вперед.

■ ■ ■

Естественно, на главный вопрос — «когда?!» — Blizzard не моргнув отвечают своим стандартным «When it's done». То есть может быть в следующем году, а может — и через два. Diablo 3 находится в разработке уже больше четырех лет, причем работа над игрой в ее сегодняшнем виде началась два года назад практически с нуля; прогнозы можете делать сами. Мы, со своей стороны, знаем только одно — на страницах «Игромании» новый Diablo прописался надолго, и, как только про эту игру выяснятся хоть какие-то новые подробности, вы узнаете их первыми. ■

Игорь Варнавский

А зомби здесь быстрые

LEFT 4 DEAD — новое, синюшное лицо COUNTER-STRIKE

Что? Первый в мире кооперативный зомби-шутер.

Где? В лос-анджелесском офисе Electronic Arts, в компании сотен других таких же голодных и жаждущих дорваться до компьютеров с Left 4 Dead журналистов.

Компания **Valve**, дай ей бог здоровья, обладает феноменальным, почти сверхъестественным чутьем на хорошие игры и уникальных сотрудников. После **Half-Life** они занимались не столько собственными разработками, сколько искали и ассимилировали другие команды и проекты, и делали это с завидной избирательностью и прозорливостью. Так, под их крыло попал сначала **Counter-Strike**, потом **Narbacular Drop**, выросший в **Portal**, а теперь вот **Left 4 Dead**, первый в мире кооперативный шутер про зомби. На пресс-мероприятии **EA3 2008**, куда мы летали в конце июня, Left 4 Dead был доступен в играбельном виде и, должны вам признаться, происходящее по ту и эту сторону мониторов мало чем отличалось: там — толпы зомби пытаются дорваться до четверки выживших, тут — толпы журналистов штурмуют четыре компьютера с Left 4 Dead.

Хорошего зомби должно быть много

Как и подобает игре, ориентированной на кооператив и мультиплеер, Left 4 Dead не утруждает себя объяснением причин и деталей происходящего. Все и так предельно понятно: вирус вырвался на свободу, власти соображали слишком долго, а когда наконец сообразили, остановить катастрофу уже было нельзя. Город оказался во власти зараженных, а все, кто выжил, пытаются теперь из него сбежать.

LEFT 4 DEAD

ЖАНР
Кооперативный зомби-шутер

ИЗДАТЕЛИ
- Electronic Arts
- Valve Software

РАЗРАБОТЧИКИ
- Turtle Rock Studios
- Certain Affinity

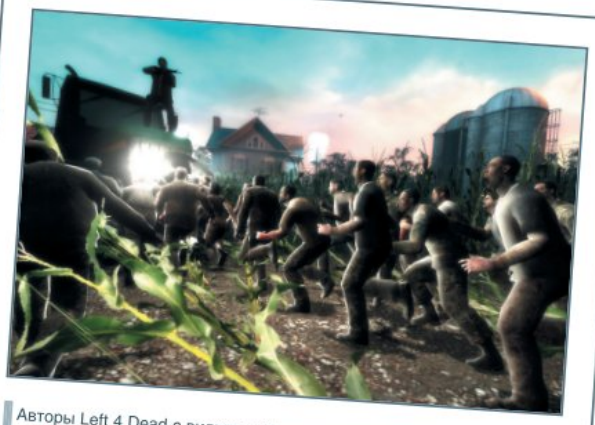
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ/ЛОКАЛИЗАТОР
Акелла

ПОХОЖЕСТЬ
- Counter-Strike
- Half-Life 2
- Resident Evil: Outbreak

МУЛЬТИПЛЕЕР
- Интернет
- Локальная сеть

ДАТА ВЫХОДА
4 ноября 2008 года

САЙТ ИГРЫ
www.l4d.com



Авторы Left 4 Dead с видимым удовольствием цитируют всю известную им зомби-киноклассику.

Будучи раненным, от двух зомби с помощью пистолета еще можно отбиться. Но всего лишь два зомби — это тут большая удача.

Все уровни начинаются и заканчиваются в наглухо запертой комнате, где можно поживиться амуницией и заменить оружие.

Музыка в Left 4 Dead динамическая, каждый в команде слышит ее по-разному: у кого передышка, тому играют более-менее спокойную мелодию, а у того, кого осаждают зомби, музыка быстрая и напряженная.

Выживших осталось немного, нам на поруки выдают четверых: девушку Зои, срисованную с той же модели (Алисии Глайдвелл), что и главная героиня **Portal**; чернокожего Луиса, работавшего младшим менеджером сетевого магазина электроники; старикана по имени Билл, прошедшего закалку Вьетнамом; и татуированного байкера Фрэнсиса, который был знаком с Биллом еще до эпидемии (остальные друг друга не знали). У всех четверых обнаружился иммунитет к вирусу, но, поскольку от съедения заживо он не спасет, выжившие сбиваются в группу, чтобы сообща выбраться из города. Большая часть игры пройдет на городских улицах, после чего предстоит пробежка по деревенской местности (в том числе и по кукурузному полю — классика!) и территории аэропорта. Зомби, разумеется, хватает везде.

Сюжет как таковой в Left 4 Dead отсутствует, а те немногие персонажи, что встретятся по пути (например, сотрудники службы теленовостей на вертолете), напоминают скорее раздатчиков квестов из MMORPG: не вдаваясь в излишние детали, они объясняют суть дела и отваливают по своим делам.

Наша команда тоже не особенно сентиментальна: никто не рвется рассказывать друг другу историю своей жизни, да и вообще персонажами их можно назвать лишь очень условно. В сущности, это просто четыре разные сущности, и ничего больше. Общение происходит исключительно на деловом уровне: *«Reloading!»* (оповещает о том, что один из напарников перезаряжает оружие и в связи с этим на пару секунд выбывает из боя), *«Help me up!»* (кто-то попал в беду, надо отбить его у зомби и помочь подняться) и *«I see a hunter!»* (в поле зрения кого-то из выживших попал зомби-босс).

Выживших на самом деле можно понять: какие уж тут разговоры, когда вокруг творится ТАКОЕ. В Left 4 Dead есть и классические, относительно медленные зомби, но они играют роль фона, расходного материала, их замечаешь только во время передышек. Роль первого плана отведена зомби нового поколения — быстрым и очень злым, родом из римейка «**Рассвета мертвецов**» и «**28 дней спустя**». Здоровье у них неважное, умирают довольно быстро и даже не требуют прямого попадания в голову. Но их слабость компенсируется скоростью и количеством. Каждая атака — это всегда чрезвычайная ситуация. Здание или улица, только что казавшиеся абсолютно пустыми, в мгновение ока заполняются ТОЛПАМИ зомби, и они устремляются в вашу сторону со скоростью и неудержимостью цунами. От них не спрячешься и ничем не отгородишься, они легко перемахивают через любые препятствия, пролезают через вентиляцию и запрыгивают на крыши, в них чувствуется неподдельная злость и остервенение.

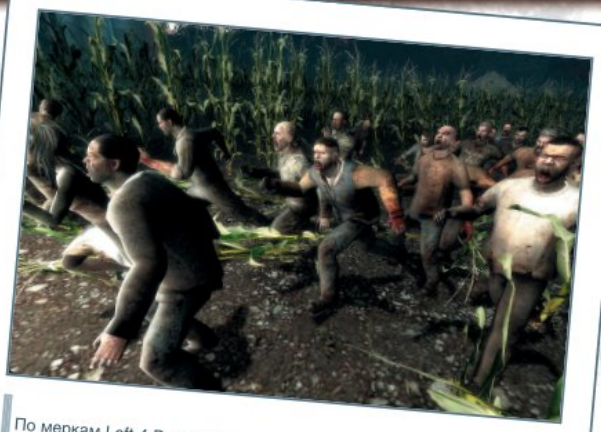
Попытки изобразить героя-одиночку пресекаются быстро и безжалостно. Стоит только отдалиться от своей команды, как сразу же обнаруживаешь, что своих собственных шутерных навыков (сколь бы хороши бы они ни были) явно будет недостаточно, чтобы выстоять при таком численном перевесе. Исключением, наверное, могут стать только киберспортсмены, но таковых на EA3 не нашлось. Держаться волей-неволей приходится кучкой, и, похоже, это первый случай в истории командных сетевых шутеров (за вычетом **Counter-Strike**), когда работа в команде обязательна не потому, что так удумали авторы, а потому, что по-другому не получается. Стоит загнуться одному-двум членам вашей компании, и остальные, как правило, отправляются вслед за ними в считанные минуты. Игра дисциплинирует через «не хочу».

Если же кто-то из напарников не хочет дисциплинироваться, тормозит или практикует friendly fire (который здесь не отключается в принципе, исключение делается только для ситуации, когда коллега упал и нужно расстрелять зомби вокруг него), то можно, заручившись согласием остальных членов команды, выкинуть его из игры, а то и вовсе внести в черный список. Кроме того, можно брать изначально проверенных людей из списка друзей: такая функция есть и в **Steam** (если речь идет о PC-версии), и в Xbox Live (Xbox 360).

Баланс игры регулируется автоматически, исходя из уровня и манеры вашей игры, и отвечает за него так называемый режиссер искусственного интеллекта (AI Director). Если режиссеру кажется, что вы заскучали, он спустит на вас свору зомби. Если становится совсем невмоготу — даст передышку. Если играете слишком хорошо — сделает атаки более частыми и интенсивными.

Сами зомби нападают по принципу «откуда не ждали». Подходишь к какому-нибудь гаражу, вся команда наставляет оружие на ворота, кто-то осторожно их открывает, и оттуда, естественно, вырывается поток зомби. Но еще больше их появляется сзади, сверху, снизу и вообще с

Вот этот дедулька — ветеран Вьетнама, и по забавному совпадению в нашей команде на ЕА3 он играл лучше всего (точнее, игрок, выбравший этого персонажа).



По меркам Left 4 Dead это популяция зомби средних размеров.

любых направлений. Заучить расположение врагов невозможно — при каждом прохождении AI Director его меняет.

Чувство когтя

Кооператив в Left 4 Dead устроен более-менее так же, как и везде: карты проходятся последовательно, одна за другой, хотя из-за отсутствия сюжета возникает ощущение, будто играешь скорее в дефматч. Начинается каждый уровень в закрытом помещении, откуда вас не выпускают первые 30 секунд, потому как здесь и только здесь можно нагрузиться оружием и амуницией. На уровнях тоже можно кое-чем поживиться, но лишь по мелочи, а оружие если и встречается, то довольно редко.

Самого вооружения в целом немного. С собой можно носить один-два пистолета, гранаты или коктейль Молотова, аптечки (для напарников) или пилюли (для себя) и основное оружие — автомат, винчестер, снайперскую винтовку. Каждый вид основного оружия выдается в единственном экземпляре, разве что автоматов обычно бывает по два. Таким образом, вся команда экипируется по-разному: кто-то оказывается снайпером, кому-то достается помповое ружье, кому-то — автоматы.

Поскольку благополучие всего коллектива зависит от совместной работы и взаимовыручки, каждый выживший видит у себя на экране не только собственное здоровье, но и состояние здоровья напарников. Если кто-то из них упал и взывает о помощи — не будьте эгоистом, подбегите и помогите болезному. Упавший может отстреливаться из пистолета, но, когда врагов много, пистолет погоды не делает и, если никто не придет на помощь, его забьют до смерти. После этого павший коллега не превратится в зомби, а возродится в каком-нибудь запертом шкафу или комнате и с криком «Спасите!» будет барабанить в дверь, пока его кто-нибудь не найдет и не выпустит оттуда. Если же до гибели дело не дошло, то у выжившего есть еще два шанса быть вылеченным, на четвертый раз смерть уже неизбежна. В начале следующего уровня все погибшие воскресают в любом случае.

Искать друг друга в том хаосе, который творится в Left 4 Dead, могло бы быть трудно, но выручает подсветка силуэтов персонажей.

Их нравы

Между тем в стане зомби происходят не менее интересные вещи. За них ведь тоже можно играть, но не за рядовую гниль, а только за боссов. Боссов пятеро, один под управлением AI, остальные под началом живых игроков (если четырех человек не набирается, за остальных зомби будут играть боты; аналогичное правило действует в отношении выживших). Бумер (Boomer) забрызгивает выживших своей рвотой, которая для остальных зомби все равно что запах крови для акулы. Охотник (Hunter) — слабый здоровьем, но очень быстрый зомби, умеющий передвигаться по стенам и высоко прыгать, при нападении валит человека на землю, после чего и обезвредить его могут только другие члены команды. Курильщик (Smoker) за счет длиннющего языка хватает своих жертв за горло (чаще всего такое случается с игроками, вставшими за стационарный пулемет) на расстоянии десятков метров, подтягивает к себе и душит, а для маскировки выпускает облако черного дыма. Танк (Tank) — самый большой и самый мощный из играбельных боссов — умеет кидаться кусками бетона и даже целыми автомобилями, легко выдерживает десятки попаданий. Он настолько велик и тяжел, что при движении издает много шума и его можно засечь издалека. Для устройства засад танк не годится: если он находится слишком далеко от команды выживших, у него начинает расти степень фрустрации, и по достижении максимума босс становится нестабильным, начинает буйствовать и тем самым выдает свое местонахождение.

Самый опасный босс — ведьма (Witch) — будет контролироваться искусственным интеллектом, видимо, из опасения нарушить баланс. Ведьма остается пассивной до тех пор, пока выжившие не обнаружат себя в непосредственной близости. Как только это происходит, она издает пронзительный крик и убивает первого попавшегося ей под руку человека одним ударом. Дальше ведьма атакует уже в обычном режиме, но даже тогда с ней лучше не связываться, тем более что здоровья у нее почти столько же, сколько у танка.

Праздник к нам приходит

Хэллоуин в этом году намечается неплохой: 28 октября — релиз **Dead Space** (см. в рубрике «В центре внимания» еще один репортаж с ЕА3), 30 октября — премьера пятой «**Пилы**» (и еще нескольких кинохорроров калибром поменьше), а 4 ноября, на четвертый день после Хэллоуина, — Left 4 Dead. И если расставить в этом списке приоритеты, то первое место придется без колебаний отдать Left 4 Dead — шутеров про зомби лучше, чем этот, история еще не знала. Так что запасайтесь патронами, провизией и напарниками. ■

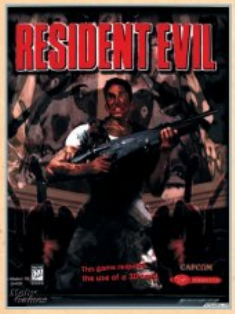
Монстры массового потребления

Зомби — самый молодой из всех архетипических типов монстров в современной культуре, интерес к ним проснулся только в XX веке. При этом сам термин «зомби» восходит чуть ли не к гаитянской мифологии и вуду. Вуду-жрецы вроде бы выдували в лицо человеку некий порошок, от которого сначала наступала клиническая смерть, а затем — полное подчинение колдуну.

Канонический и наиболее распространенный сегодня зомби придуман кинорежиссером Джорджем А. Ромеро в шестидесятые годы XX века. Зомби — самые демократичные монстры, это не какие-нибудь там вампиры с их аристократическими манерами и не оборотни, имеющие с людьми минимум общего. Это утрированные версии нас самих — ненасытные, безмозглые, склонные к стадному инстинкту. Поэтому нет ничего удивительного, что в массовой культуре им уделяют столько внимания.

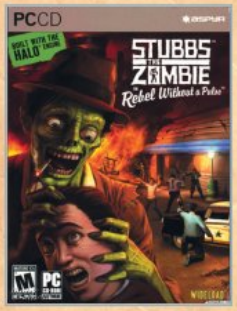
Игры

Resident Evil (1996–)



Массовая миграция зомби в компьютерные игры началась в 1996 году с House of the Dead и Resident Evil. House of the Dead значительным культурным явлением так и не стал — помешало аркадное происхождение. А вот Resident Evil вырос в солидных размеров франчайз, включающий в себя игры, фильмы и книги, а заодно породивший множество подражателей. Зомби в Resident Evil всегда были «правильные»: медленные, спокойные, с чувством собственного достоинства, не чета гиперактивным невротикам из «28 дней спустя» и Left 4 Dead. В четвертой и пятой частях на смену зомби пришли люди, зараженные организмами-паразитами, но разница тут, как говорится, что в лоб, что по лбу.

Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse (2005)



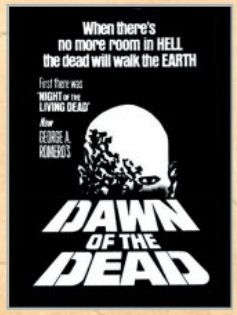
Феноменально недооцененная игра, созданная бывшими авторами Halo. Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse позволяет сыграть за зомби — спустя несколько укусов под вашим контролем оказывается внушительный взвод мертвецов, которыми можно кое-как командовать. Дело происходит в альтернативных 50-х: роботы, розовые «Кадиллаки» и перепетая современными инди-рокерами классика рок-н-ролла в качестве саундтрека. Среди прочего имеется проникновенная речь («Мозги-и-и!») Стаббса перед толпой зомби на фоне американского флага и танцевальная битва с начальником полиции.

Фильмы

Белый зомби (White Zombie, 1932)

Самый первый зомби-фильм в истории кино. Зомби там фигурировали в их изначальном понимании — в виде людей, обращенных гаитянским вуду-мастером. По многим параметрам White Zombie был новаторским фильмом: он был снабжен звуком и саундтреком, снят без привлечения крупных киностудий (что удивительно, потому что американское кино в то время работало по студийной системе), а злодея сыграл Бела Лугоши, годом ранее прославившийся ролью Дракулы. Ему же пришлось заканчивать фильм, когда первый режиссер ушел из проекта, не досняв проект до конца. После «Дракулы» и «Белого зомби» Лугоши стал главным хоррор-актером на долгие годы.

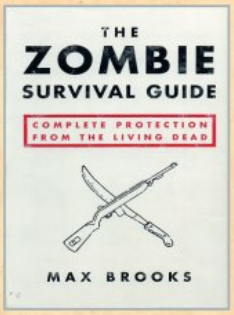
Хроники мертвецов (1968–)



В 1968 году никому не известный человек Джордж Ромеро скинулся с друзьями по $300 и снял за сущие копейки черно-белый фильм ужасов про то, как на земле почему-то повставали мертвецы и пошли есть живых. Фильм назывался «Ночь живых мертвецов», и с него начинается история зомби, какими мы их знаем в современной поп-культуре. С тех пор Ромеро снял «Рассвет…», «День…», «Землю…» и недавние «Дневники мертвецов». Но самыми удачными считаются «Ночь» и «Рассвет», который в 2004 году переснял будущий автор «300 спартанцев» Зак Снайдер, заменив медленных зомби на быстрых.

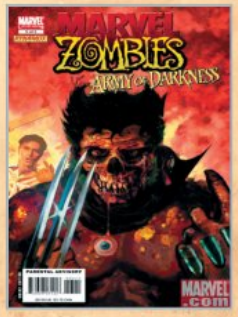
Комиксы, книги и настольные игры

The Zombie Survival Guide



Гид по защите от живых мертвецов. 272 страницы феерического бреда, написанного с абсолютно серьезным лицом. Книга разбита на семь глав: «Мифы и факты», «Оружие и техники боя», «Защищаясь», «Убегая», «Атакуя», «Жизнь среди мертвецов» и «Список всех зомби-инцидентов за всю человеческую историю». Чудесные подзаголовки вроде «Запах», «Технические характеристики» и «Характерный вой» тут снабжены инфографикой и иллюстрациями в стиле инструкций по технике безопасности. Монументальный труд, завораживающий собственной бесполезностью. Этот же автор, кстати, написал не менее чудесную книгу World War Z: полностью вымышленные хроники прошедшей войны с зомби.

Marvel Zombies



Чудесная, чудесная затея компании Marvel. Посвященная альтернативной реальности (которая тут незатейливо зовется Earth-2149) серия комиксов рассказывает историю о том, как на Землю напал инопланетный мутагенный вирус и превратил практически всех его жителей понятно во что. Супергерои («Фантастическая четверка» в полном составе, Железный человек, Халк, Человек-паук и многие другие) тоже вроде бы заразились, но благодаря своим выдающимся способностям продолжают нести супергеройскую вахту в подгнившем состоянии.

Станислав Ломакин

BATTLE.FIELD.NET

«ИГРОМАНИЯ» ПРИНИМАЕТ УЧАСТИЕ В ЗАКРЫТОМ БЕТА-ТЕСТЕ ОНЛАЙН-ШУТЕРА НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ЖАНР
Battlefield в цветочек
ИЗДАТЕЛЬ
Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК
DICE
ПОХОЖЕСТЬ
- Серии Battlefield
- Team Fortress 2

МУЛЬТИПЛЕЕР
Интернет
ДАТА ВЫХОДА
Лето 2008 года
САЙТ ИГРЫ
www.battlefield-heroes.com

Что? Бесплатный сетевой дружелюбный Battlefield, где выбору трусов отведено далеко не последнее место.

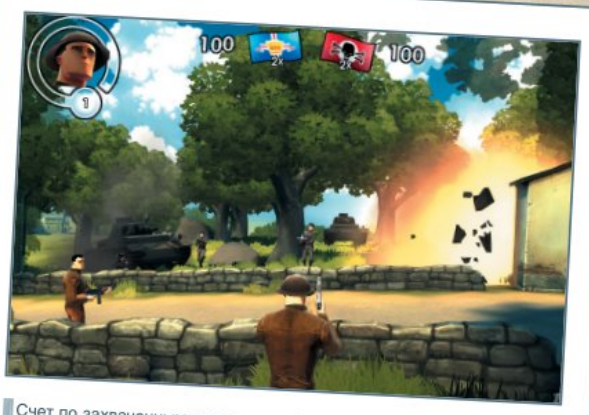
Где? Московский офис Electronic Arts, где, потеснив некоторых его сотрудников, мы провели два дня с закрытой бета-версией Battlefield Heroes.

Оранжевая кнопка «Play NOW!» перенесла меня из одного окна браузера в окно клиента **Battlefield Heroes**. Первый герой был создан минутой раньше — солдат National Army, рыжеватый блондин с квадратным лицом. Мой персонаж, похожий на Уильяма Блажковича (того самого, которого многие из нас гоняли по катакомбам Третьего рейха в рамках истории под общим названием **Wolfenstein 3D**), стоит в одних трусах, не нюхавший пороху, но имеющий все шансы отведать его. Оглядываясь на оставшийся позади отрезок длиною в 16 лет, приходишь к выводу: точно так же в 1992 году перед нами предстал Wolfenstein 3D. В трусах, не нюхавший пороху и со всеми шансами.

Massive Online Fashion

В преддверии релиза — а с ним **DICE** планируют расправиться до конца лета — был организован закрытый бета-тест Battlefield Heroes, к которому получили доступ и мы. Повторно расставим акценты: «первый в мире многопользовательский ка-

Такая ситуация на профессиональном языке называется «непростой», а на непрофессиональном зовется другим, гораздо более коротким словом.



Счет по захваченным точкам пока 2:2, но при захвате третьей Royal Army столкнулись с серьезным сопротивлением.

Слишком низко летящий самолет может оказаться по зубам как пехоте, так и танку.

Мы всерьез переживаем за судьбу рокет-джампов: пока что летать в Battlefield Heroes можно или на самолетах, или вот так, со свистом, из собственного танка…

зуальный шутер», как его назвал Олег Ставицкий, казуальным является не потому, что он предельно прост. Дружелюбность — вот определяющее слово, на которое ставят DICE. Вся игра строится на пожеланиях играющего.

Итак, персонаж создается прямо на сайте, по адресу ***www.battlefield-heroes.com***. Там же задаются первичные характеристики: выбирается сторона (Royal Army или National Army), класс (soldier, gunner, commando), цвет лица, волос и, кхм, наличие бороды-усов. После этого упомянутая уже кнопка «Play NOW!» запускает клиент, и игра начинается. Но вот вам наше честное пионерское слово — едва ли вы сможете начать бой, не залипнув для начала в интерфейсной закладке «My Stuff». Этот раздел отвечает за все значимые настройки игры, от внешнего вида героя до предпочтений в поисках сервера. Стремление вашего покорного слуги как можно быстрее начать игру было на корню пресечено первым же пунктом — сначала героя нужно одеть! Так вот, глядя на представленный гардероб, нет никакой возможности выпустить персонажа на поле боя в одних только трусах. Фашис… то есть, простите, National Army, в плане модных тенденций оказались на голову выше Royal Army. Как известно, форму для понятно чьих войск во времена Второй мировой шил не кто-нибудь, а сам Hugo Boss. Battlefield Heroes поддерживает эту тенденцию: с десяток моделей кителей, свитеров, брюк и шорт, маски, серьги, деревянная, в конце концов, нога для особо смелых.

Друзья, с уверенностью говорим вам — это не просто редактор вашего аватара, это мастерская по созданию художественного образа. Заодно, кстати, пожелание в адрес DICE: как насчет ручных животных? И дайте нам, черт подери, хоть одну пару черных штанов! В защиту Royal Army отметим, что и у них гардероб не промах, при желании своего героя можно одеть чуть ли не в Остапа Бендера.

Трое пятерых не ждут

Три игровых класса — Soldier, Gunner, Commando — сложно дифференцировать по служебным обязанностям. В Team Fortress 2 (сравнивали, сравниваем и будем сравнивать без зазрений совести!) каждый из восьми классов назывался так, что сразу становилось ясно, кто что умеет и за что отвечает. Однако один из главных онлайн-признаков Battlefield Heroes состоит в том, что развитию персонажа здесь уделяется большее, чем в любом другом шутере, внимание. В частности, имеется в виду возможность выбора оружия и специальных способностей, в том числе и уникальных, для каждого класса.

К общедоступным способностям относятся две доступные с самого начала: Wrench, то есть гаечный ключ, с помощью которого вы чините собственный транспорт, будь то танк или самолет, и Bondage (перевязка) — самостоятельная медицинская помощь, на первых порах прибавляющая от 32 до 40 единиц здоровья. А вот индивидуальных способностей гораздо больше. Солдат может лечить не только себя, но и сослуживцев, кидать несколько гранат за раз и раскрывать своей команде местонахождение соперника (эта возможность остроумно зовется «шестым чувством»). Или вот способность Burning Bullets, которая сделает встречу врага с солдатской винтовкой более запоминающейся.

Gunner, наиболее брутальный из тройки классов, умеет поглощать вражеские гранаты на благо своему здоровью («*I eat grenades*»), на 10 секунд становиться неуязвимым, а также придавать самому себе ускорение. Среди способностей Commando есть апгрейды для ножа (Poisoned Blade) и снайперской винтовки, невидимость, а также (отдельно) невидимые мины. Все перечисленное открывается по мере роста уровня героя, использовать в бою можно все сразу — на это дается 10 свободных слотов. Три из них, правда, предпочтительнее занять оружием.

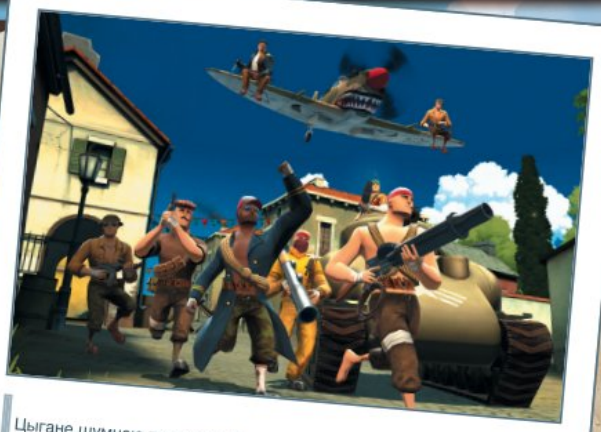
Как многие из вас уже, должно быть, успели понять, поле деятельности того же Commando не ограничивается шпионажем — он же играет роль снайпера, что определяет его арсенал, где помимо ножа и пистолетов можно выбрать себе винтовку с оптикой. Таким же образом Gunner может выбрать себе шотган или тяжелую винтовку, и уж точно он не побрезгует гранатометом, а усредненный во всем класс Soldier имеет богатый выбор автоматов и пулеметов.

Таким образом, упрощение классовой системы в развертке оказывается фиктивным — три класса отрабатывают в Battlefield Heroes как все восемь. При этом номинальные различия также присутствуют: есть разница в количестве здоровья (80 для Commando, 110 для Soldier, 150 для Gunner) и скорости передвижения.

Миссия выполнима

Заход на сервер осуществляется нажатием одной кнопки: DICE выбрали для своего детища чисто онлайновую систему поиска сервера а-ля **Battle.net**. Вдоволь на-

Судьба самолета на заднем плане в Battlefield Heroes далеко не так однозначна, как в любой другой игре серии.



Цыгане шумною толпой по Бессарабии кочуют…

игравшись с настройками своего героя, нам остается только обозначить предпочтения в закладке «Missions»: определить собственно миссии (можно выбрать три из десяти предложенных) и наличие/отсутствие в них техники. Еще нельзя выставлять диапазон количества игроков на сервере и пинг — вполне вероятно, все это будет в финальной версии.

Режим игры номинально один — захват точек на карте. Карт в бете всего две: Victory Village — окруженный горами бюргерский городок с узкими улочками и фонтаном на центральной площади, и Seaside Skirmish — полуостров с несколькими населенными пунктами и аккуратными зелеными холмами (явно домашняя арена Royal Army). Точки захватываются и отбиваются в произвольном порядке, что благодаря быстрому перерождению игроков (не более трех секунд) постоянно держит в напряжении обе воюющие стороны.

Но на этом, конечно, история не заканчивается: в качестве вкусового наполнителя в Battlefield Heroes предусмотрены так называемые миссии. За их выполнение по ходу матча игрок зарабатывает дополнительные очки, которые идут в общий зачет (на момент написания статьи лучший результат составлял 200 тысяч). Суть миссий самая разная: от простых, вроде «убить пять врагов подряд», до более сложных, требующих виртуозных навыков в управлении техникой.

История игрушек

«Игрушечность» Battlefield Heroes выражается не только и не столько в антураже (из-за него некоторые обвиняют DICE в плагиате Team Fortress 2), но и в упрощенной по сравнению с оригинальной серией Battlefield игровой механике. Гипотетически способный отпугнуть любого поклонника шутеров вид от третьего лица в Battlefield Heroes приносит свою пользу (расширенный угол обзора). Упрощению подверглось и управление техникой: научиться летать на самолете здесь действительно гораздо проще, чем в любом другом **Battlefield** или **Frontlines: Fuel of War**, хотя бы потому, что непредвиденная посадка носом вниз не чревата моментальной смертью. Таким же образом вооруженный хотя бы связкой гранат игрок имеет все шансы подорвать вражеский танк, не говоря уже о том, что Gunner с гранатометом наперевес представляет повышенную опасность для любой боевой единицы, передвигающейся по земле. Разборки между пехотой длятся еще дольше. Например, провинциальная планировка Victory Village практически всегда позволяет ретироваться в ближайший проулок и зализать раны.

В итоге благодаря способностям, темпу, картам и технике игровой процесс Battlefield Heroes затягивает на часы. Респаун, вместе с братом по оружию мы несемся по зеленым лугам Seaside Skirmish, за пару минут захватываем церковь, ферму, едем дальше, и тут выясняется, что точка потеряна. Очевидно, разминулись с командой врага — те, повинуясь «шестому чувству» одного из своих солдат, отправили своих людей прямо к нам в тыл по безопасной дороге. Тем временем в небе над нашей головой два кукурузника поливают друг друга из всех орудий, стараясь держаться повыше, чтобы не стать мишенью артиллеристов и солдат с Burning Bullets.

Каждый удачный выстрел и выполненная миссия вознаграждаются десятками и сотнями очков соответственно, от чего уровень растет как на дрожжах. При этом пинг, являющийся камнем преткновения любого сетевого шутера, чувствуется редко — браво местной сетевой модели!

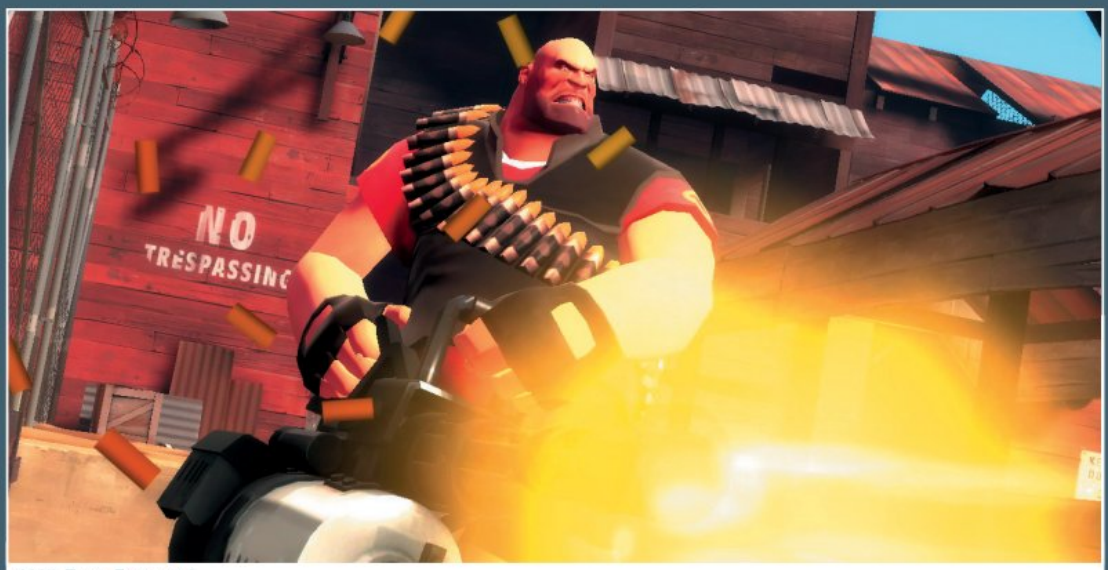
■ ■ ■

Большинство многопользовательских шутеров едва ли может похвастаться особой популярностью в сравнении с MMORPG. Все наиболее яркие жанровые представители, как например **PlanetSide** или **World War 2**, предпочитают отрешенный и размеренный образ жизни с сотней-другой (в лучшем случае) тысяч игроков на борту. Суть в том, что даже высокореиграбельный шутер расположен скорее к многочисленным сеансам игры на протяжении нескольких лет, чем к полноценной онлайновой жизни.

DICE первыми предприняли попытку сформировать не просто киберспортивный тренажер, а полноценное комьюнити, и нам кажется, что у них все получится. На это есть несколько причин. Первая и самая простая заключается в уже сложившейся репутации серии Battlefield. Вторая — в четком соответствии модным тенденциям.

Зарождение MMOFPS выпало на период усложнения шутеров вообще, что, в свою очередь, резко повысило жанровый порог входа. Простое и дружелюбное отношение ко всем без исключения игрокам первым продемонстрировал Team Fortress 2. **Valve** очень правильно расставили акценты, сделали ставку на простоту. Что же до Battlefield Heroes, то это будет как раз соревновательный шутер с четко организованной рейтинговой системой. Другими словами — то, что нужно. ■

Краткая история сетевого шутера

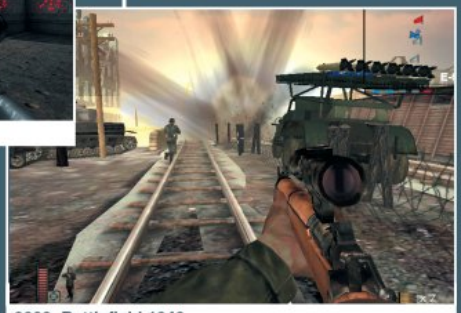


2007, Team Fortress 2

1992 год | 1999 год | 2002 год | 2007 год

1999, Unreal Tournament

1992, Wolfenstein 3D


2002, Battlefield 1942

От одинокого героя в четырех стенах наедине с кучей врагов мы перешли к побоищам между собой по интернету или LAN-кабелю. Мы убивали друг друга в больших человеческих «свалках» (Free for All), в дуэлях, в поединках стенка на стенку. Через некоторое время нам предложили поиграть в «зарницу», потаскать флаги с одной стороны другую — так возник Capture the Flag. Появившийся чуть позже Team Fortress не ограничивался новыми режимами игры — если раньше игроки были равны в скорости передвижения и выборе оружия, то в Team Fortress появилась классовая система, а вместе с ней — тактика.

К 1999 году в жанре сетевых шутеров наметился раскол. Quake 3 и id Software продолжали толкать свою телегу под откос классического дефматча. Вышедший одновременно Unreal Tournament развил тему Capture the Flag, а также добавил новые режимы: захват территорий (Domination) и выполнение миссий (Assault). Третьим направлением стал Counter Strike, принесенный бурным потоком модификаций для Half-Life и цветущий по сей день (см. неподалеку материал о Left 4 Dead, новом лице Counter Strike).

Battlefield 1942 стал одним из первых сетевых шутеров, чьи игровые масштабы на несколько порядков превышали все, что было до него. На огромных картах встречалась толпа в количестве от 16 до 64 игроков, после чего начиналось массовое побоище с применением пехоты, танков и авиации.

Следующие пять лет были посвящены, образно говоря, сборке велосипедов из одних и тех же деталей с минимальными изменениями в конструкции рамы. Так продолжалось вплоть до 2007 года, когда неожиданное решение Valve доделать-таки полумертвый проект Team Fortress 2 обернулось, например, нашим призом за лучший мультиплеер-снаряд. Очень правильная тенденция к упрощению игровой механики была взята на вооружение и DICE, и сейчас мы с интересом смотрим в наше с вами многопользовательское будущее.

ПЕРВЫЙ ВЗГЛЯД Как только до нас доходят первые подробности о еще не вышедших играх, мы тут же делимся с вами свежими фактами со страниц «Первого взгляда»

В РАЗРАБОТКЕ Детальный, подробный и обстоятельный отчет обо всем интересном, что на данный момент известно о той или иной сильно ожидаемой игре.

ПРЯМАЯ РЕЧЬ Если разработчики находят силы ответить на вопросы журнала «Игромания», их души прекрасные порывы оказываются на страницах этой рубрики.

В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ Лучшие из лучших, потенциальные хиты, выхода которых мы ждем сильнее, чем Новый год, ежемесячно оказываются «В центре внимания».

ВЕРДИКТ Наши рецензии пишутся только по финальным версиям игр, или по пресс-версиям, которые считают финальными издатели и/или разработчики.

ЛОКАЛИЗАЦИИ Наиболее полный обзор всех локализованных проектов, которые появились в официальной продаже на российском игровом рынке в последний месяц.

КРИТЕРИИ ОЦЕНКИ

ЛЕГКО ОСВОИТЬ
Название рейтинга говорит само за себя. Если перед началом игры вам не потребуется сутками штудировать многостраничное «руководство пользователя» или проходить многочасовой «туториал» — такая игра получит этот рейтинг.

ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
Если игра привносит в жанр что-то оригинальное, отличается новизной геймплея, уникальным дизайном или другими невиданными особенностями, то она награждается таким рейтингом.

КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
По большому счету, сюжет есть в каждой игре. Даже в «Тетрисе». Однако «классный сюжет» — есть далеко не у всех. Только игры, чьи сценарии увлекают не меньше, чем качественный фильм или книга, получают этот рейтинг.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
Сколько раз можно возвращаться к одной и той же игре после того, как она пройдена до конца? Один? Два? Десять? Этот рейтинг означает, что игра не потеряет своей привлекательности во время повторных прохождений.

ГЕЙМПЛЕЙ
Геймплей — это то, ради чего мы играем в игры. Чем в большее число баллов мы оценили геймплей — тем интереснее игра и тем меньше шансов на то, что она вам быстро надоест.

ГРАФИКА
Чем больше графика игры соответствует современным стандартам, тем выше этот рейтинг. Учитываются не только технические возможности графического движка, но и общий дизайн игры, качество прорисовки игрового мира и персонажей, анимация, оформление меню и т.д. и т.п.

ЗВУК И МУЗЫКА
В первую очередь оценивается качество звук.а, а во вторую — музыкальное сопровождение. В редких случаях возможна обратная ситуация — например, когда в игре с плохим звуком вдруг обнаруживается шикарный саундтрек.

ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ
Чем понятнее интерфейс и удобнее управление, тем быстрее вы сможете освоить игру и начать играть, что называется, в полную силу.

ДОЖДАЛИСЬ?
Краткое резюме, где буквально в нескольких словах описывается игра.

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ»

Главный рейтинг. Представляет собой не субъективное мнение автора — но отражает оценку игры редакцией журнала. По нему можно смело делать выводы о качестве игры. Рейтинг «Игромании» не является средним арифметическим от остальных рейтингов, хотя в высокой степени их учитывает. Например, проект с гениальным геймплеем и ужасной графикой вряд ли получит больше семи баллов — равно как и бесподобная по красоте, но отчаянно скучная игра вряд ли может рассчитывать на оценку выше средней.

0-2 (БОГОМЕРЗИЕ)
Игры, получившие такой рейтинг, — это не игры вовсе, а сплошное недоразумение. Кто и зачем их выпускает — вопрос, на который нет ответа. Также решительно непонятно, кто и зачем в них играет. Впрочем, такие проекты в большинстве случаев просто не попадают на страницы «Игромании».

3-4 (ПЛОХО)
Эти игры уже не так ужасны и даже обладают кое-каким геймплеем, но безнадежно отстают от времени и находятся на низком техническом уровне. Впрочем, иногда у подобных игр даже находятся поклонники. Редко, но находятся.

5 (СРЕДНЕ)
Обычно такую оценку получают бюджетные и средние по всем параметрам проекты. Если вы увлеченный геймер, то, вполне вероятно, сможете провести немало времени за игрой, которая получила подобные баллы и принадлежит к вашему любимому жанру.

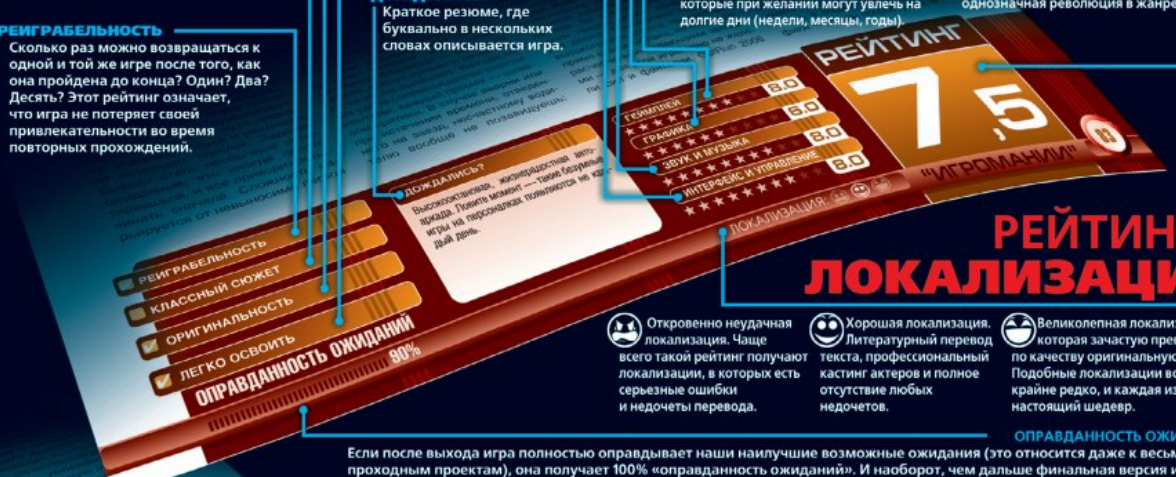
6 (ВЫШЕ СРЕДНЕГО)
То, что мы называем «крепкие середнячки»: игры отнюдь не плохие, которые при желании могут увлечь на долгие дни (недели, месяцы, годы). Однако обычно ничего выдающегося нет ни в их геймплее, ни в технологиях.

7 (ХОРОШО)
Игры, хорошие во всех отношениях, но отнюдь не идеальные. Проекты, которые обычно получают такой балл, бывают весьма интересными и технологичными, но им не удается стать хитами.

8 (ОТЛИЧНО)
Однозначные хиты. В большинстве случаев игры с подобными оценками — отличные представители своего жанра, увлекательные и красивые.

9 (ВЕЛИКОЛЕПНО)
Лучшие игры в своем классе. Как минимум — крайне неординарные проекты, как максимум — новые ступени и вехи в эволюции жанра. Обычно сразу после выхода (а иногда и до него) они приобретают статус «культовых игр» и потом долгие годы живут в народной памяти.

10 (ИДЕАЛ)
Игры, в которых идеально буквально все. Они крайне редки, но все же иногда встречаются в нашей индустрии. История знает всего несколько подобных проектов, и каждый из них — однозначная революция в жанре.



РЕЙТИНГИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Откровенно неудачная локализация. Чаще всего такой рейтинг получают локализации, в которых есть серьезные ошибки и недочеты перевода.

Хорошая локализация. Литературный перевод текста, профессиональный кастинг актеров и полное отсутствие любых недочетов.

Великолепная локализация, которая зачастую превосходит по качеству оригинальную игру. Подобные локализации встречаются крайне редко, и каждая из них — настоящий шедевр.

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ
Если после выхода игра полностью оправдывает наши наилучшие возможные ожидания (это относится даже к весьма проходным проектам), она получает 100% «оправданность ожиданий». И наоборот, чем дальше финальная версия игры отстоит от наших самых оптимистичных оценок, тем меньше этот рейтинг.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ
Рассчитывается от даты начала разработки игры до предполагаемой даты ее официального релиза. Если в этой графе стоит что-то около 90%, то проект, возможно, появится в продаже уже в ближайшее время. Очень часто процент готовности определяют и сами разработчики.

НАГРАДЫ «ИГРОМАНИИ»

Знак качества, обозначающий стопроцентный хит. Покупая игру, награжденную этой медалью, вы никогда не ошибетесь в выборе.

Такую медаль получают только те игры, на которые стоит взглянуть — их графика просто поражает воображение.

Эта медаль указывает на игры, которые в корне меняют наши представления о жанрах или привносят в них свои, уникальные идеи.

RS@IGROMANIA.RU
Линар Феткулов

ЖАНР Экшен

- Издатель: Activision
- Разработчики: Shaba Games, Treyarch
- Похожесть: Ultimate Spider-Man, Spider-Man: Friend or Foe
- Мультиплеер: Отсутствует
- Сайт игры: www.seizecontrol.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

SPIDER-MAN
WEB OF SHADOWS

Самостоятельные выступления Человека-паука традиционно получаются лучше приуроченных к очередному кинофильму. В **Ultimate Spider-Man** и **Spider-Man: Friend or Foe** можно было играть не морщась — это вполне себе самодостаточные произведения. Поэтому, когда Activision анонсировали **Spider-Man: Web of Shadows**, мы оживились. Тут есть несколько поводов для умеренного оптимизма. Во-первых, Web of Shadows разрабатывается без оглядок на кинопремьеры, а во-вторых — авторы всерьез угрожают пересмотром традиционной уже боевой механики.

Общая структура, правда, останется типичной для spidey-игр. То есть Web of Shadows — это такая недоделанная GTA с полетами на паутине вместо угона такси. Более того, для доступа к сюжетным миссиям по-прежнему придется заниматься раздражающей супергеройской рутиной («победи десять бандитов», «подхвати пятнадцать обывателей, вывалившихся из окна» — вряд ли здесь будет что-то оригинальное).

Интересно, что в России главным источником знаний о Человеке-пауке долгое время был мультсериал 1994 года выпуска, который несколько лет шел по телеканалу НТВ. Так вот, любая серия того мультфильма умудрялась в 20 минут эфирного времени уложить события, для изложения которых талантливому режиссеру Сэму Рэйми требовалось два с половиной часа и сотни миллионов долларов. Каждый эпизод — ненаучная фантастика, со своей гипертрофированной драмой, экшеном и героями, половина из которых сами являются титульными персонажами отдельных комиксов и фильмов.

Тем удивительней раз за разом видеть практически нулевой сюжет абсолютно в каждой игре про Человека-паука. Завязка Spider-Man: Web of Shadows бьет сразу и наповал. По доброй традиции главного злодея опять играет Веном (на всякий случай — это который большой, черный и с длинным языком). На этот раз монстр открыл способ клонировать себе подобных симбионтов и заполонил жижей (только почему-то белой, а не черной) весь Манхэттен. Инопланетная зараза облепляет дома, превращая жителей в миниатюрных веномов. Манхэттен закрывается на карантин. Чтобы скверна не перекинулась на большую землю, мосты, связывающие район с другими частями Нью-Йорка, взрывают (то есть Бруклинский мост, ставший почти полноценным персонажем серии, погибнет в самом начале игры).

Зато дальше начинается кое-что интересное. В период небывалой активности злобной жижи сам Питер Паркер тоже попадает под ее действие. Пора примерять выходной черный костюм! Согласно новой концепции, вы можете в любой момент выбрать, каким Пауком стать — добрым (в красно-синем трико) или злым (в черном, соответственно). В классическом пестром наряде герой движется быстрее, метко стреляет паутиной и пополняет здоровье вдали от битв. В оболочке из инопланетной слизи — больно бьет отростками и регенерируется за счет нанесенного врагам урона. Задания будут построены так, чтобы игрок пользовался разными возможностями и комбинировал их. Если злоупотреблять темной стороной, жители Нью-Йорка начнут вас бояться, а концовка наверняка окажется мрачной. Получается такой Spider-Man: Two Thrones.

Но самое приятное известие — комплексная боевая система. Авторы условно разделили боевую механику всех Spider-Man-игр на три уровня: наземный, воздушный и, так сказать, настенный. Раньше это были такие изолированные составляющие, но в Web of Shadows они сменяют друг друга за считанные секунды: Паук подхватывает врага, по стене затаскивает несчастного на крышу, съезжает на нем вниз (**Shaba Games** работали над некоторыми играми серии **Tony Hawk's Pro Skater**), взмывает в небо и продолжает битву уже там. Чтобы проще было переходить от одного движения к другому, ключевые движения демонстрируются в рапиде.

■■■

Никто не ждет от Spider-Man: Web of Shadows откровений, но у него есть все шансы стать первым выдающимся экшеном после Ultimate Spider-Man. Смущают разве что разработчики, Shaba Games, у которых в портфолио, среди прочего, значится, например, **Shrek Super Slam**. Но за ними сверху приглядывает главная Spider-Man-студия **Treyarch**, которая, как все мы знаем, занята сейчас не чем-нибудь, а новым **Call of Duty**. ■

В игре Паркеру будут противостоять (или помогать — зависит от действий игрока) разнообразные супергерои и суперзлодеи. Например, точно заявлены Kingpin и Vulture.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Первая за долгое время игра про Человека-паука, которая не копирует экранизацию, а выдает новую боевую механику.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 70%

RS@IGROMANIA.RU
Кирилл Волошин

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

- Издатель: 1С
- Разработчик: SkyFallen Entertainment
- Похожесть: Магия крови; Серия Fable
- Мультиплеер: Интернет
- Сайт игры: www.skyfallen.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

МАГИЯ КРОВИ 2

Воронежская ролевая игра **«Магия крови»** памятна нам двумя ключевыми моментами: беспрецедентным набором заклинаний на все случаи жизни и витиеватыми мутациями, которые происходили с героями от частого использования этих самых заклинаний. Пример собственных персонажей оказался заразителен, и в итоге мутировать начала сама игра. К сиквелу у нее отвалились практически все фирменные приметы оригинала и классические **Diablo**-рожки, а на их месте выросло кое-что поинтереснее.

Во-первых, ко второй части воронежцы **SkyFallen** отказались от классического управления с понуканием мышью: персонажи управляются с клавиатуры шутерной WASD-раскладкой и крутят разудалые комбо. То есть **«Магия крови 2»** это теперь не Diablo-клон с завитушками, а сочный, чавкающий слэшер. Но еще удивительнее — будет акробатика. *«Героям придется карабкаться по скалам, прыгать через пропасти, атаковать противника с горного уступа. В этих непростых задачах им поможет честная физика»*, — говорят **SkyFallen** в нашем интервью.

Боевая система к сиквелу станет значительно разнообразней. Здесь есть и магия, и стрельба с дальних дистанций, и контактный бой. А еще есть мутации героев, оказывающие теперь прямое влияние на геймплей. Тут «Магия крови 2» исполняет еще один удивительный трюк. Дело в том, что главные действующие лица — оборотень и наемница — смогут превращаться друг в друга, а первый при определенных обстоятельствах может обернуться волком. В каждом из этих состояний герой наделяется уникальными боевыми свойствами, поэтому исход сражения во многом будет зависеть от умения игрока вовремя менять форму.

Описанная выше механика тут оправдана и поддержана сюжетом. На самом деле жрец-оборотень Рапакитас и наемница Камилла злейшие враги. Но так вышло, что их души были вырваны из тел и обречены на вечное совместное заключение. Герцог Аксиметто воспользовался незавидным положением парочки и предложил героям выполнить его задание. Если они справятся, придворные маги разделят их и даже вернут душам физические оболочки. Ну а пока у них одно тело на двоих.

Все это происходит спустя примерно полтора века после событий первой части, в повзрослевшем мире «Магии крови». Власть захватили великие герцоги Рубикона, которые борются с любыми проявлениями религии. Тем не менее тут действуют религиозные культы, которые возглавляют обладатели масок. Герои должны собрать загадочные артефакты, при этом придется учитывать, что секты зачастую враждуют между собой. *«Сюжетные задания можно выполнять по-разному: игроку нужно выбирать, к какой из враждующих сторон присоединиться, кому помочь, а кого обмануть. От этого зависит концовка игры»*, — поясняют SkyFallen.

Ролевая система, как и сюжет, увязана с масками, которые в этом мире называют «живыми». Каждая из них меняет характер персонажа и дает ему новый навык, который потом можно развивать. Умения привычны: повышение скорострельности оружия и скорости перезарядки, увеличение повреждений, развитие комбо-ударов и т.д. Оружия будет немного, зато все уникальное и подлежит апгрейдам.

■■■

Сиквел работает на вездесущем **TheEngine**, который авторы вроде бы значительно усовершенствовали. Как именно — мы могли видеть в **«Death Track: Возрождение»** и **«King's Bounty: Легенда о рыцаре»**. Скриншоты и правда впечатляют — арт-дирекшен у SkyFallen традиционно на высоте. Очень надеемся, что то же самое скоро можно будет сказать и про их геймдизайн. ■

К сожалению, наше интервью со SkyFallen случилось до анонса Diablo 3, так что мы не успели задать воронежцам несколько неудобных вопросов.

Квестов в сиквеле будет меньше, чем в первой части, но их обещают сделать поинтереснее.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Из тривиальной RPG с завитушками «Магия крови» превращается в наваристый ролевой слэшер.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

ПРИКЛЮЧЕНИЕ

- ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ШЕДЕВРОВ FULL THROTTLE, GRIM FANDANGO, ESCAPE FROM MONKEY ISLAND, THE DIG
- ВЕЛИКОЛЕПНЫЙ ЮМОР И НЕСТАНДАРТНЫЕ ГОЛОВОЛОМКИ
- НЕПОВТОРИМЫЙ СТИЛЬ ГОТИЧЕСКОЙ СКАЗКИ
- ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И ИСКРОМЕТНЫЕ ДИАЛОГИ
- ВРУЧНУЮ НАРИСОВАННЫЕ ИГРОВЫЕ ЭКРАНЫ
- СВЫШЕ 20 ЧАСОВ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

A VAMPYRE STORY
КРОВАВЫЙ РОМАН

КАК БЫТЬ, ЕСЛИ ВСЯ ТВОЯ КАРЬЕРА КАТИТСЯ ПОД ГОРУ В ОДИН ДЕНЬ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ТЫ УЗНАЕШЬ, ЧТО СТАНОВИШЬСЯ ВАМПИРОМ?

"A VAMPYRE STORY: КРОВАВЫЙ РОМАН" ДАЕТ ОТВЕТ НА ЭТОТ ВОПРОС. МОЛОДАЯ ОПЕРНАЯ ПРИМА МОНА БЫЛА В САМОМ ЗЕНИТЕ СВОЕЙ СЛАВЫ, КОГДА НА НЕЕ ОБРАТИЛ ВНИМАНИЕ РОДОВИТЫЙ БАРОН. К НЕСЧАСТЬЮ ПЕВИЦЫ, СТАРЫЙ АРИСТОКРАТ ОКАЗАЛСЯ САМЫМ НАСТОЯЩИМ ВАМПИРОМ, ДА КО ВСЕМУ ПРОЧЕМУ, ЕЩЕ И РЕВНИВЫМ. ОДИН УКУС – И МОНА ОКАЗАЛАСЬ ЗАТОЧЕННОЙ В ЗАМКЕ, ОДИН НА ОДИН СО СВОИМ ГОРЕМ...И РАСТУЩЕЙ ЖАЖДОЙ КРОВИ.
НЕ САМОЕ УДАЧНОЕ НАЧАЛО РОМАНА, НЕ ТАК ЛИ?

CRIMSON COW

© 2005-2008 CRIMSON COW GMBH. DEVELOPED BY AUTUMN MOON ENTERTAINMENT. ALL RIGHTS RESERVED.

РЕКЛАМА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

RS@IGROMANIA.RU
Линар Феткулов

CITIES XL

ЖАНР Градостроение онлайн

- **Издатель** Monte Cristo Multimedia
- **Разработчик** Monte Cristo
- **Издатель в России/локализатор** Акелла
- **Похожесть**
  - Серия SimCity
  - City Life
- **Мультиплеер** Интернет
- **Сайт игры** www.citiesxl.com

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

Немногие способны восхищаться видом мегаполиса, если в нем все спокойно, нельзя угонять чужие машины, нельзя убегать от полиции и нельзя поставить ни одного, даже самого захудалого эксперимента над жителями. А можно лишь глядеть на этот муравейник сверху, радуясь его слаженной работе. Именно поэтому многие авторы градостроительных симуляторов стараются разбавить наши с вами будни различными увеселениями: разрешают прокатиться по построенному городу на машине или разнести все в пыль какой-нибудь годзиллой.

Три года назад студия с романтичным названием **Monte Cristo** создала неожиданно приличный симулятор планового застройщика, назвала его **City Life** и даже попыталась внести в отработанную схему кое-что новое: социальные классы. По иронии судьбы в City Life все было хорошо, кроме этих самых социальных классов. Довести концепцию до ума французы собираются в **Cities XL**.

Monte Cristo, чьи игры редко получают в прессе оценки выше 6 баллов, скромничают в нашем небольшом интервью: уверяют, что все будет работать на самой слабой машине, не делают грозных заявлений о вооруженном жанровом перевороте и вот даже игру свою назвали Cities XL, а не XXL. Тем не менее их новый проект вполне может задать направление для всех градостроительных игр.

Mass Placement Tool можно будет задавать параметры внешнего вида, чтобы в кратчайшие сроки возводить дома одного архитектурного стиля.

Идея социального неравенства по-прежнему задает тон всему проекту, только вместо бинарного разделения на белые и синие «воротнички» все несколько усложнилось. Monte Cristo обратились прямо к Максу Веберу (немецкому социологу конца XIX — начала XX века). Расслоение теперь зависит от трех базовых параметров: дохода, образования и возраста. Вот как выглядит зависимость от количества прожитых лет: первое поколение горожан — молодые, пышущие здоровьем люди, а это значит, что им нужны места для активного отдыха; позже у них родятся дети — понадобится строить школы; потом они состарятся — будут необходимы парки и так далее.

Чтобы было проще строить районы под каждый социальный класс, придуман специальный инструмент — Mass Placement Tool. Благодаря ему можно будет задавать базовые параметры зданий и возводить целые кварталы парой кликов мыши. Если вы, например, решите построить богатый пригород, то потребуется поставить галочки напротив слов «дорогой», «маленький» и «дом», а затем выбрать место на карте.

Но главное новшество — запуск городов в онлайн. На целой планете градостроители со всех концов света будут соревноваться в своем мастерстве возводить мегаполисы. По мнению разработчиков, благодаря мультиплееру тайкуны ждет вторая жизнь. Прежде всего города свяжут торговые отношения. Одни станут что-то производить, другие — покупать, произойдет глобальное разделение труда. Игроки даже смогут ходить друг к другу в гости и любоваться достопримечательностями от первого лица.

Как в онлайновых RPG, появятся запланированные мероприятия. В том числе Рождество: в это время года покупатели начнут сметать товары с полок магазинов (придется подстраиваться под спрос), а дома украсят в честь праздника. Также будут проводиться официальные соревнования между игроками, где выберут самых успешных виртуальных мэров.

■■■

Тотальный переезд в онлайн логичным образом случился и с уютным жанром городских тайкунов. Идея кажется более чем оправданной — мастерить свой мегаполис всегда интереснее, когда знаешь, что на него смотрят другие люди. В мире многопользовательских игр назревают большие перемены: к привычным показателям крутости игроков вроде самых ярких доспехов или самого дорогого меча могут добавиться новые. Например, самые чистые улицы и самый большой ВВП. ■

Если ваш наметанный глаз уже ищет летающие тарелки в атмосфере, спешим огорчить — тут им не место. По крайней мере, пока.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Градостроительный онлайновый тайкун про классовое неравенство.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

Начальнику гарнизона охраны
объекта "Зона" Миронову К.Т.,
от руководителя экспедиции №32/258
Тихонова М.А.
УТВЕРЖДЕНО
29 авг. 2008
Администрация Зоны
После разговора с профессором Лебедевым,
стается: Выброс произойдёт 29 августа.
Эвакуацию всех наших постов по Зоне.
Пролог
S.T.A.L.K.E.R.
Чистое Небо
www.stalker-game.com
GSC World Publishing
GSC GAME WORLD
Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R.: Чистое Небо. Transavision © 2008.
Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
Реклама

RS@IGROMANIA.RU
Линар Феткулов

ЖАНР Аркада

HAMMERFIGHT

- Издатели: KranX Productions, 1С
- Разработчик: Константин Кошутин
- Похожесть: Отсутствует
- Мультиплеер: Hot-seat
- Сайт игры: Отсутствует

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

Лет десять назад была популярна забавная теория заговора, согласно которой производители клавиатур якобы подкупили **Midway** и спонсировали разработку **Mortal Kombat**, чтобы рьяно лупившие по клавишам покупатели побыстрее разносили их вдребезги и скорее бежали в магазин за новыми.

Вокруг **Hammerfight** — российской инди-игры, по большей части разрабатываемой одним человеком, — тоже может родиться подобная легенда. Только на сей раз в сговоре наверняка будут замешаны создатели компьютерных мышек. В Hammerfight ими приходится ерзать так остервенело, что можно запросто порвать провод, а особо неуравновешенные игроки наверняка расколотят сам манипулятор в порыве бессильной ярости. Мы ознакомились с предрелизной бета-версией и можем со всей ответственностью заявить: выигрывать здесь очень непросто.

Для тех, кто не смотрит нашу «Видеоманию», напоминаем, что Hammerfight (бывший Hammerfall) — двумерная аркада, целиком построенная на физике. Главное действующее лицо — бочкообразный летательный аппарат, неуловимо напоминающий пепелац из **«Кин-дза-дза»**. Новая версия в разы маневренней, снабжена бойким карлсоновским пропеллером и пристегнутым оружием режущего или колюще-дробящего типа.

То, что вы, вероятно, приняли за дирижабли, на самом деле вьючные летающие черви.

Управление осуществляется исключительно мышью. Вертикально-горизонтальными движениями игрок двигает летательный аппарат в пространстве, а круговыми — приводит в действие оружие. Дальше начинается самое интересное. Игра считывает движения мыши, определяет амплитуду замаха и, соответственно, силу удара. Поначалу такая уникальная механика сбивает с толку, разобраться очень сложно, непонятно, как и куда лететь, аппарат буквально запутывается в собственной цепи, а врагам даже не приходится его атаковать — пару раз ударившись о стену, он сам падает и разбивается об пол.

Но когда у вас впервые получается осознанно сделать замах и что есть силы припечатать противника так, чтобы от него полетели щепки, он потерял управление и сбил какую-нибудь колонну, в этот момент открывается удивительная суть игры.

Hammerfight генерирует единственное в своем роде, очень честное, очень достоверное ощущение — ощущение удара металлической булавой на длинной цепи. В этой игре количество не имеет значения, важно качество. Здесь можно пятнадцать минут вскользь задевать противника, не причиняя ему никакого вреда, или расправиться с ним одним акцентированным ударом.

По ходу прохождения на эту базовую механику нанизываются некоторые нюансы. Появится возможность надеть щит и доспехи, подобрать второе холодное оружие, а потом и огнестрельное. Последнее выглядит как корабельная пушка и ведет себя соответствующим образом: медленно заряжается, стреляет дымно, с мощной отдачей. Важный момент: пищаль крепится к той же шестеренке, что и булава (меч, топор, молот), поэтому наведение тоже осуществляется круговыми движениями. Hammerfight — редкий сегодня проект, в который действительно нужно учиться играть.

Потенциал игры будет очевиден даже из прототипа из пары десятков пикселей, но Hammerfight еще и потрясающе исполнен с художественной точки зрения. На манер **Patapon** непривычная игровая механика здесь подается вместе с проработанной вселенной и своей, очень специфической философией.

■■■

Hammerfight, которая в этом году выступала сразу в двух номинациях на **Independent Games Festival** (Гран-при и «Достижение в области визуального дизайна»), попала в хорошие руки — ее взяли на продюсирование **KranX Productions** и грозятся выпустить уже осенью. А там на самом деле есть с чем поработать: в первую очередь хромает баланс, отчего схватки часто превращаются в хаос. Но потенциал очевиден: концепция выдерживает различные игровые ситуации, есть реальная возможность сделать интересно. Нужно только спокойно залатать все недочеты — мы подождем. ■

Бои в Hammerfight очень комплексные: можно выбить у противника оружие, послать его в нокдаун, а после победы — пощадить или прикончить.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Симулятор летающей бочки с булавой на цепи. Возможно, первый полноценный инди-хит родом из России.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

WARFARE
Вы все еще не верите в нашу демократию?
Тогда мы идем к вам!
PC DVD ROM
gfi
Русс Бит-М
© 2008 GFI. All rights reserved. © 2008 «Бествей». Все права защищены.
www.russobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forums/.
РЕКЛАМА

RS@IGROMANIA.RU
Кирилл Волошин

NUMEN

CONTEST OF HEROES

ЖАНР
- Экшен
- Ролевая игра

Издатель/разработчик
Cinemax

Издатель в России/локализатор
Акелла

Похожесть
- Titan Quest
- Loki

Мультиплеер
Интернет

Сайт игры
http://hry.cinemax.cz/numen/

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

До сих пор «Игромания» не то чтобы пристально следила за судьбой **Numen: Contest of Heroes**. Восточноевропейский клон **Titan Quest** со всеми этими зевсами, горгоной Медузой и всеми остальными легендами и мифами Древней Греции — не бог весть какая рекомендация. Особенно на фоне **Rise of the Argonauts**. Однако личное знакомство с превью-версией игры несколько изменило наше мнение: у Numen обнаружился ряд удивительных и приятных свойств.

Для начала герой здесь действует в условиях жесткой профессиональной конкуренции. Потерявшие могущественный артефакт боги-олимпийцы отряжают на поиски сразу девять смертных. Выбрав на старте одного из них, нам придется всю игру мириться с присутствием остальных восьми, чувствовать их дыхание в спину, видеть уносящиеся вдаль пятки и периодически лицезреть перед собой укоризненный кулак конкурента. Сюжет обставлен именно как соревнование: кто быстрее и успешнее справится с божественной миссией. С другими героями можно устраивать дуэли на аренах, их позволено убивать, а иногда — приглашать в команду, чтобы совместными усилиями одолеть особо крепкого босса.

Все действия в бою группируются по различным школам, у которых есть уровни развития: чем чаще вы метаете файерболы, тем быстрее достигнете совершенства в магии огня.

Собственно, героем мы становимся не сразу: в Numen очень наглядно и тонко показан процесс взросления персонажа. Игрок начинает в прямом смысле слова ребенком — с чистого листа, без классовых предпочтений и даже без возможности примерить на себя броню. Нам в буквальном смысле говорят, что ты, дитя, еще слишком мал для железных кальсон.

Доказывать обратное приходится усердным обучением. Тут можно ходить по наставникам, которые научат либо искусству боя, либо магии, либо умению стрелять из лука. Вы вольны получить стартовые способности у всех троих, но в сражениях игра внимательно учитывает, что персонаж предпочитает: чаще машете копьем — растет любовь к воинскому искусству, мечете файерболы — становитесь ближе к магии. Таким образом, постепенно формируется склонность к одному из трех классов. А далее, в зависимости от того, кем вы стали, игра предложит выбрать одного из трех божественных покровителей, которые, в свою очередь, наделяют героя эксклюзивными умениями. Зевс, понятно, быстро научит метать гром и молнии, а с Посейдоном вы точно перестанете бояться воды.

Нечто подобное мы видели, например, в **Loki**. Там же были и жертвоприношения богам, которые **Cinemax** усиленно выдают за свое собственное изобретение. Правда, Numen действует логичнее — в жертву нужно приносить не топор или магические тапки, а все-таки животных. Далее нас снова удивляют: тут мало получить на алтаре божественное умение, игра ставит прямую зависимость между частотой использования способности и ее эффективностью. Сражения практически целиком построены именно на адекватном использовании умений героя. Вместо высокоскоростного закликивания перепуганного противника тут эффективнее вовремя применять тот или иной спецприем, подстраиваясь под ситуацию.

Окружающий мир проработан с неожиданным вниманием к деталям: ночью жители ложатся спать, а днем многие готовы завести с героем продолжительную беседу. Диалоги на удивление хороши, а среди персонажей попадаются забавные личности. Например, ведьма, которая свою просьбу не убивать жучков-паучков подкрепила тем, что превратила героя в мохнатое насекомое: в таком виде вы должны найти выход из подземелья. Уникальный, прямо скажем, опыт.

■■■

Конечно, к Numen есть вопросы. Тут много локаций с разными климатическими условиями, но они маленькие и слишком схожи по внутреннему устройству. Дневник и навигация устроены не самым лучшим образом. Не нашлось и намека на возможность изготовления или улучшения предметов. Наконец, есть нехорошие подозрения насчет баланса. Если они не оправдаются, а за оставшееся до релиза время чехи прикрутят сюда элементарные для любой action/RPG вещи, то весь этот любопытный механизм вполне может заработать. ■

Игра учитывает, насколько доволен вами божественный покровитель — за это отвечает специальная шкала, пополнять которую можно, например, побеждая героев-конкурентов на арене.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Герои-конкуренты, нетривиальное развитие навыков, болтливые персонажи и ягненок в обмен на файербол.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 80%

MMORPG

- Точно воспроизведённые аспекты морских битв.
- Вся экономика полностью создается игроками, которые изготавливают и продают все - от настоящего пиратского рома до кораблей.
- Сочетание PvP и PvE. Вас ждет борьба за влияние над 80 карибскими портами. Политическую карту меняют сами игроки, захватывая территории.
- Более 65 исторически достоверных разновидностей судов.

ПОЙМАЙ ВЕТЕР УДАЧИ!

PIRATES OF THE BURNING SEA

КОРСАРЫ ONLINE

РЕКЛАМА

SOE SONY ONLINE ENTERTAINMENT

www.akella-online.com www.corsairs-online.ru

© 2008 Акелла, Flying Lab Software LLC, Sony Online Entertainment LLC.
SOE и логотип SOE являются зарегистрированными товарными знаками.
Flying Lab Software и логотип Flying Lab Software являются зарегистрированными товарными знаками.
Все другие знаки и наименования принадлежат соответствующим владельцам. Все права защищены.
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 545-68-46 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru.
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru;
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru; Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru;
Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com; Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Алексей Моисеев
RS@IGROMANIA.RU

ПРОЛОГ S.T.A.L.K.E.R. Чистое небо

Жанр
✓ Шутер
✓ Ролевая игра

Разработчик
GSC Game World

Издатель
GSC World Publishing

Похожесть
S.T.A.L.K.E.R.

Мультиплеер
✓ Интернет
✓ Локальная сеть

Сайт игры
www.stalker-game.com

Дата выхода
29 августа 2008 года

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», самый ожидаемый приквел на постсоветском пространстве, выходит меньше чем через месяц, и это практически гарантированно будет лучшее, что случилось в отечественной индустрии после «King's Bounty: Легенды о рыцаре». По результатам знакомства с предрелизной версией мы приводим 8 причин, по которым в «Чистое небо» просто необходимо сыграть.

Сюжет

Действие «Чистого неба» разворачивается за год до событий оригинальной игры, когда Зона была гораздо более неспокойным местом. Стрелок (он же — Меченый), сумевший добраться до ее центра (во время своей первой части), спровоцировал катаклизм. На вторжение Зона ответила тонкрая была еще до событий первой части), спровоцинами выбросов, в один из которых угодил главный герой «Чистого неба». Вопреки всему, он выживает, но Зона как будто начинает за ним настоящую охоту. Герой понимает, что единственный шанс на спасение — остановить Стрелка, уже начавшего свой второй поход в сердце Чернобыля. Меченый, в роли которого мы провели немало часов в первом «Сталкере», становится нашим главным и безоговорочным противником.

Персонажи

В оригинальном «Сталкере» уникальных персонажей можно было пересчитать по пальцам. В приквеле их число заметно увеличится, причем внешность большинства героев списана с реальных людей (на скриншоте, например, позирует охранник офиса GSC). Моделям (как уникальным, так и обычным сталкерам) уделяется огромное внимание. Полностью переделана анимация, нашлось место даже такому страшному явлению, как «инверсная кинематика» (модели ведут себя адекватно на любых, в том числе наклонных поверхностях). Все эти изменения касаются и протагониста: его руки, наконец, вылечили от артрита и разрешили размахивать ими во все стороны.

Местные красоты

Визуально «Чистое небо» выглядит на уровне мировых стандартов. Все объекты (кроме разве что мелких травинок) отбрасывают тени, меняющие свое положение в зависимости от нахождения источника света. Солнце честно наматывает круги по небу, в отличие от первой части, где оно вставало и садилось в одном и том же месте. Присутствуют объемный свет и не менее объемный дым, реагирующий на внешние раздражители. Когда начинается дождь (а еще лучше — гроза), абсолютно все поверхности и предметы, включая главгероя и то, что он держит в руках, постепенно намокают и меняют свой внешний вид. Все самое красивое можно увидеть только в DirectX 10-версии игры. Минимальные системные требования останутся неизменными.

Выбросы

Выбросы — местный аналог апокалипсиса. Явление, в результате которого высвобождается огромное количество аномальной энергии. В это время в Зоне меняется все: на безопасных ранее дорогах расцветают аномалии, старые территории становятся недоступны, зато открываются новые пути. Мутанты срываются с цепи и атакуют все, что движется. Выбросы присутствовали и в первой части, но какого-то визуального эффекта, кроме небольшого землетрясения, для них не было предусмотрено. В приквеле небо сначала чем-то остервенело сверкает, потом натурально разверзается (в этот момент у вас как раз приоткрывается рот), экран трясет и, наконец, заливает красным светом. Протагонист переживает выброс как минимум дважды.

Симуляция жизни

В «Чистом небе» симуляция жизни видна невооруженным взглядом. На наших глазах группа сталкеров отбила у бандитов какую-то вышку, другая отправилась вглубь болот, напоролась на стадо кабанов и полегла почти в полном составе. В это время бандиты двинули отбивать захваченную вышку, но вляпались в тех же самых, правда, уже слегка побитых вепрей. Загрузите игру еще раз — и все может сложиться по-другому, вплоть до того, что никто никуда не пойдет, а будет сидеть около костра, бренчать на гитаре и есть тушенку.

AI обучили использовать укрытия (припадать спиной к ящикам и стенам, прижиматься к камням и вести огонь вслепую) и кидать гранаты туда, куда нужно.

Новые локации

Появится несколько новых локаций, среди которых известные всем болота, а также город-призрак Лиманск, Рыжий лес и госпиталь. Лиманск, в отличие от Припяти (она тоже будет), место куда более уютное: малоэтажные здания, характерные дворики, детские площадки, деревянные столы для игры в домино и гараж с вечно поломанным «москвичом». Под Лиманском расположены заброшенные шахты.

Рыжий лес, росший рядом с АЭС и реальности давно уже вырубленный, в игре является бывшим заповедником рядом с Лиманском. Лес густой (обещают 2600 деревьев) и очень неприветливый — одна из новых больших аномалий с вывернутой наизнанку землей расположена как раз в его центре.

Поиск артефактов

Артефакты не валяются на дороге, их придется искать с детектором в левой руке (в правой при этом может быть пистолет или ржавый болт). Бегать всю игру с детектором не придется: верным признаком того, что где-то поблизости есть ценный артефакт, будут поля с аномалиями. Прибор не только указывает на артефакт, но и подсвечивает его, когда герой подбирается достаточно близко.

Экономическая система почти полностью базируется на поиске артефактов. Оружие и различная экипировка стоят копейки, тоннами таскать их с поля боя и продавать не имеет никакого смысла. За артефакты же, наоборот, будут платить достойные деньги.

Сезон охоты

Самые любопытные игроки в «Сталкера» рано или поздно пытались пострелять по воронам — и с удивлением обнаруживали, что те никак не реагируют на свинец. Впоследствии выяснилось, что убить ворону можно, но очень сложно. Объясняется это просто: птицам прописали очень много здоровья, потому на каждую требовался десяток-другой точно пущенных ракет.

В приквеле вороны из разряда мелких богов низведены до уровня обычных пернатых, подстрелить их можно без проблем. Несчастные птицы даже стали главным объектом мини-игры, где надо за отведенное время настрелять как можно больше воронья. Поучаствовать в ней можно будет на базе бандитов. Мини-игры также будут и у других группировок.

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Симулятор военных действий

- **Издатель**
  Codemasters
- **Разработчик**
  Codemasters Studios
- **Похожесть**
  - Operation Flashpoint: Cold War Crisis
  - ArmA: Armed Assault
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры**
  www.codemasters.com/flashpoint2

ДАТА ВЫХОДА
2009 год

OPERATION FLASHPOINT 2
DRAGON RISING

Линар Феткулов

Operation Flashpoint: Cold War Crisis стал первой игрой года по версии «**Игромании**». В 2001 году он обошел даже **Aliens Versus Predator 2** и **Max Payne**. Чехи из **Bohemia Interactive** говорили о холодной войне со стоеросовой серьезностью, и тогда, семь лет назад, это виделось какой-то художественной позицией. Квадратная модель «уазика» вызывала острые приступы ностальгии, а возможность пользоваться транспортными средствами в полноценном шутере казалась революционной.

Были и более объективные причины: огромные уровни спустя столько лет так и не стали нормой — километры джунглей, в которые есть смысл залезть разве что назло разработчикам, не в счет, речь идет об оперативном пространстве, где идут активные действия. В Operation Flashpoint сражения велись исключительно на дальних дистанциях, ближний бой был форс-мажорной ситуацией. Игра давала почувствовать себя участником конфликта с самых разных сторон: от лица совершающего затяжной марш-бросок рядового, затаившегося в кустах снайпера, водителя, пилота или командира взвода. Игрок чаще всего погибал либо после двух ранений, либо сразу. Поэтому, оказавшись в незнакомом городе, он начинал затравленно оглядываться по сторонам, вздрагивая от каждого неровного деревца, в панике принимая его за врага. Нормальной была ситуация, когда погиб весь ваш отряд, патроны кончились, солдаты противника медленно подходят со всех сторон, и тут наконец прибывают танки. Только не наши, а вражеские.

Тотальная мобилизация

Cold War Crisis моделировал комплексные, масштабные военные действия как ни одна другая игра в мире. Потом последовали многочисленные модификации и аддоны, порт на Xbox, а затем и развод разработчика с издателем **Codemasters**. **ArmA: Armed Assault**, незаконнорожденный потомок Operation Flashpoint, выпущенный уже под флагом **505 Games**, оказался довольно противоречивой иг-

Все иллюстрации на этих страницах — рендеры. Игра сегодня существует лишь в виде прототипа.

Codemasters обещают тридцать видов техники, включая танк «Абрамс», вертолет «Черный ястреб» и штурмовик «Харриер».

Фирменная цветовая гамма: никаких ярких красок, практически монохромная палитра войны.

Настоящая война проходит именно на таком почтительном расстоянии от эпицентра событий.

рой. Кто-то сразу признал в нем наследника великой серии, кто-то разочаровался, так и не разглядев за программными ошибками весь потенциал.

Сейчас происходит настоящая холодная война: Bohemia Interactive готовится выпустить продолжение Armed Assault, гордо заявляя, что ее не волнует, чем там занимаются Codemasters, а те, в свою очередь, вовсю разрабатывают **Operation Flashpoint 2: Dragon Rising**. Путь этой игры к релизу далек от завершения и, мягко говоря, тернист. Первоначальная идея о боях в Африке отправилась в мусорное ведро, а долгие поиски подходящей команды разработчиков с должным уровнем профессионализма и нужным видением проекта закончились ничем. В итоге Codemasters занялись продолжением сами.

Им нужен был конфликт, не уступающий по размаху противостоянию США и СССР (Armed Assault серьезно критиковали за недостаточную значимость их вымышленной войны на безвестном островке). После долгих раздумий в конкурсе на звание самого опасного врага Америки победил Китай.

Соразмерно эпическому конфликту в боевую готовность было приведено огромное количество специалистов, занимающихся отдельными элементами игры: группа по работе с AI, армейские консультанты, двое наблюдателей, следящих за тем, чтобы военные доктрины стран были достоверно отражены (поговаривают, им удалось выкрасть секреты подготовки китайской армии). 70 художников, расположившихся в столице Малайзии, Куала-Лумпуре, работают исключительно над оружием и боевой техникой. Деятельность нового отделения отлично иллюстрирует модель ручной гранаты из пяти тысяч полигонов — в оригинальном Operation Flashpoint на целого солдата их приходилось в десять раз меньше. На первых этапах разработки для озеленения местности применялся генератор растительности, но руководство оказалось не удовлетворено результатом — сейчас каждое дерево создается вручную. Наконец, когда правительство США слегка подкорректировало форму своих военных, дизайнеры отреагировали молниеносно и переделали модели.

Таинственный остров

Codemasters, кажется, удалось найти достойную замену холодной войне. За актуальность сюжета ее вполне можно было бы назвать Tom Clancy's Dragon Rising (у Клэнси даже есть похожая книга, называется «**Медведь и дракон**»). Итак, наши дни, Российская Федерация, остров Скира, на котором, по предварительным подсчетам, полезных ископаемых больше, чем на всем Ближнем Востоке. Сотни лет назад он принадлежал Китаю, потом перешел к Японии, а после Второй мировой — СССР. Подогреваемая вероятным энергетическим кризисом Поднебесная вспоминает о своих правах на данную территорию. Ничего не напоминает? Прототипом Скиры послужил остров Сахалин.

Тут необходимо сделать отступление. Codemasters гордо заявляли, что моделировали местность по реальным фотографиям со спутника, строго следя за соответствием ландшафта и растительности. Последовала незамедлительная реакция западных фанатов. На официальном форуме один из них отыскал на карте остров Сахалин и обеспокоенно заявил, что тот слишком худой, мол, негде развернуться. Пока взбудораженное сообщество разбиралось в географии нашей страны, неожиданно поступило известие от издателя. По последней версии, Скира — действительно фотореалистичная копия, где были учтены рельеф и флора, есть даже потухший вулкан. Только речь идет о совершенно другом острове!

На вопросы о том, не боятся ли они настоящей войны Китая с Россией, Codemasters выдают браваду вроде: *«Это сделает нам отличную рекламу!»*

Опозоренный медведь, пробудившийся дракон

Итак, на Скире трудятся работники американских нефтяных фирм (на Сахалине до недавнего времени располагались представители английского топливного гиганта British Petroleum), а на их страже стоит небольшой корпус морских пехотинцев. Ситуация достигает точки воспламенения (тот самый «flashpoint») в момент, когда на остров высаживается воздушно-десантная дивизия Китайской народно-освободительной армии и объявляет остров суверенной территорией КНР.

А вот дальше начинается чистый сюрреализм. В этой непростой политической ситуации руководство Российской Федерации принимает единственно верное решение — обращается за помощью к Соединенным Штатам Америки!

США два раза просить не нужно — поднятый по тревоге авианосец «Иводзима» немедленно подвозит к берегам нашей страны батальон морских пехотинцев, которые тут же вступают в бой. В первой части кампании доблестные американские солдаты будут сражаться с сынами Поднебесной, а ближе к концу игры... Точного подтверждения у нас нет, но есть подозрение, что ближе к концу игры мы с вами, уважаемые читатели, будем армейским сапогом вооруженных сил США топтать российский суверенитет. Ну... это если по пути

Flashpoint в разрезе

Operation Flashpoint 2: Dragon Rising — это в первую очередь масштаб. Мы детально разбираем, что происходит в одну и ту же секунду на разных частях острова во время штурма аэродрома.

Отряд десантников занял оборону в разбомбленном здании, которое штурмуют китайцы. Пули легко пробивают бетонные стены, за которыми пытаются укрыться американцы. В небе видны следы штурмовиков AV-8 («Харриер»), которые готовятся сбросить бомбы на аэродром.

Пока два вертолета UH-60 («Черные ястребы») ведут обстрел позиций китайцев, отряд американских солдат переходит в наступление под прикрытием БМП, который ведет заградительный огонь. Высоко над ними заметны следы «Харриеров», уже разбомбивших цели на аэродроме.

Разведка дала ошибочные данные: предположительно безопасный пляж оказался занят вражескими войсками. Десантники попали под плотный пулеметный огонь.

На вершине холма у аэродрома солдаты готовятся к обстрелу бронетехники, окружившей периметр. Боец заряжает Javellin противотанковой ракетой, а над ним проносятся два вертолета AH-1Z (отводят огонь от наземных сил).

Поиграть за китайцев, похоже, нам не дадут. У создателей модов намечается много работы!

Несмотря на то, что Operation Flashpoint 2 — мультиплатформенный проект, такая детализация кабины будет только в PC-версии.

к релизу сюжету Dragon Rising снова не сгладят углы.

Военная машина

Площадь Скиры — 220 кв. км, что совсем немного по сравнению с 400 кв. км Armed Assault. Но пройти остров придется вдоль и поперек. Вероятно, разные задания часто будут проходить на одной и той же территории, и если вы, скажем, уничтожили здание в одной миссии, оно так и останется разрушенным в другой. Полноценного sandbox-геймплея тут не будет: кампания по-прежнему линейна и разбита на миссии. Но тут нужно понимать разницу между заскриптованным миссионным шутером и полномасштабным военным симулятором, где заранее предусмотрено только несколько ключевых событий. К тому же практически все задания — это реальные военные сценарии: обеспечить прикрытие огнем, вывести отступающие войска из горячей точки.

Серьезно преобразится самый главный элемент игры — система управления подчиненными. Тут Codemasters не делают резких заявлений, но обещают, что командование отрядом станет более интуитивным. Есть надежда, что появится тактическая карта. Под вашим управлением, как и раньше, окажутся солдаты и военная техника (танки, вертолеты, транспортные бронетранспортеры). Вдобавок обеспечена так называемая тактическая поддержка: артиллерийские удары, воздушный налет, доставка боеприпасов и даже эвакуация.

Англичане также много говорят об их уникальном AI, который обучен настоящей полевой тактике и военным маневрам. Тем, что поведение AI абсолютно не заскриптовано, сегодня мало кого удивишь. Но Codemasters говорят о гораздо более сложной системе взаимодействий в неприятельских рядах. Солдаты переговариваются, командиры отдают приказы отрядам, AI реагирует на изменения событий вокруг согласно военно-полевой парадигме той армии, к которой он принадлежит. При этом противники будут знать о наличии углов у стен и прятаться за ними.

Англичане конструируют, как они сами его называют, emergent gameplay («стихийный геймплей»). Игра за секунду меняет темп: стелс-вылазка с легкостью оборачивается крупномасштабными боевыми действиями, и наоборот.

В Operation Flashpoint 2 будет динамическая смена погоды, а также дневной цикл. Капризы природы сыграют тут большую роль. **EGO Engine**, взятый у **Colin McRae: DiRT** и **Race Driver: GRID**, способен генерировать самую реалистичную на планете грязь, которой с радостью обольют наших солдат. Обещано также, что оружие от долгого использования покроется царапинами, выпачкается и потеряет первоначальный блеск.

Серьезные изменения намечаются в системе повреждений. По-новому начнут рассыпаться здания, будет даже несколько фаз падения дома. Серьезным образом изменится модель ранений. Еще в оригинальном Operation Flashpoint она была очень недружелюбной и реалистичной. После серьезного увечья солдат не мог стоять на ногах — приходилось ползти.

В Dragon Rising обещают настоящую расчлененку. Но у Codemasters нет цели залить экран бутафорской кровью. Они говорят о достоверном моделировании повреждений от настоящего оружия. Ключевые слова — «страшно» и «реалистично», а вовсе не «весело». Более того, даже после незначительной раны боец просто истечет кровью, если ему вовремя не окажут медицинскую помощь. А вы говорите, после **Halo** аптечки остались в прошлом!

К тому же сиквел подается в модном сегодня псевдодокументальном ключе. Игровые ролики оформят на манер репортажей из горячих точек: обещают неожиданную потерю фокуса, ручную съемку, неудачные ракурсы, сбитую экспозицию. При этом субъективная (то есть от первого лица) камера сильно привязана к движениям игрока. Если тот, например, сделает резкий марш-бросок и побежит что есть силы, камера поведет себя соответственно: начнет мотаться из стороны в сторону так, что вы вряд ли сможете что-то разглядеть.

Ясно, что Codemasters не собираются отступать от прежних принципов. Они все так же трепетно относятся к мелочам, и цель у них прежняя: указать вам, простому игроку, свое место в строю.

■ ■ ■

При всем уважении к Bohemia Interactive и их Armed Assault 2 у Codemasters просто больше ресурсов. А они в этом противостоянии играют критическую роль. Для того чтобы развернуть на территории в 220 виртуальных километров настоящую, незаскриптованную, войну, одного только желания и опыта недостаточно. Нужны серьезные исследования, нужна спутниковая съемка, нужно, наконец, иметь возможность открыть отдельное подразделение для моделирования листиков и солдатских подошв. У Codemasters есть все это, а также есть опыт и технология, на которой создано две из трех самых красивых автогонок на Земле. Чтобы Dragon Rising стал плохой игрой, им придется очень сильно постараться. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Настоящий сиквел Operation Flashpoint: 220 кв. км беспрецедентного военно-полевого реализма.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 50%

ЖАНР Экшеностратегия

- Издатель
  SEGA
- Разработчик
  Creative Assembly Australia
- Похожесть
  - Серия Total War
  - Viking: Battle for Asgard
- Мультиплеер
  Без подробностей
- Сайт игры
  www.sega.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

STORMRISE

Илья Янович

Creative Assembly известна в первую очередь по серии **Total War**. Меж тем эта студия, которую PC-игроки порой обвиняют в самокопировании, имеет на консолях два самобытных проекта: **Spartan: Total Warrior** (PS2, 2005) и **Viking: Battle for Asgard** (Xbox 360, PS3; 2008). Spartan — более-менее классический слэшер на движке **Rome: Total War**, второй — тоже слэшер, но про викингов и с открытым миром. Теперь «креативщики» затевают свою третью консольную игру — **Stormrise**.

В отличие от Spartan и Viking, Stormrise прежде всего стратегия. *«Но мы используем RTS-основу как ядро, а вообще, у нас будет и шутер, и даже кое-что от адвенчуры. В плане сюжета, прежде всего»*, — говорят в Creative Assembly. Кстати про сюжет. Дело происходит в будущем, в мире, который пережил глобальную катастрофу. Два лагеря — Sai (мутанты) и Echelon (люди, отсидевшиеся в бункерах) — ведут между собой войну за выживание. Поиграть дадут и за тех, и за других.

Но вернемся к геймплею. Stormrise — это стратегия в реальном времени со сквадами и более плотными, малочисленными, но насыщенными сражениями. В точности как **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**: это когда вам нужно не планировать бой заранее, а принимать решения постоянно, выкручиваясь уже на ходу. С тем лишь отличием, что проект Creative Assembly представляет собой стратегию, ориентированную на консоли и управление с геймпада. PC-версия тоже заявлена, но ставка делается именно на приставки: обещают удобный интерфейс, чтобы все необходимое можно было делать буквально парой кнопок. Как именно все это будет организовано, не уточняется. Авторы пошутили даже, что за разглашение такой информации издатель выкинет их посреди австралийской пустыни (а игра создается в австралийском подразделении Creative Assembly) с бу-

Пока трудно сказать, насколько интересно будет играть в Stormrise, но визуально эта игра уже сейчас вчистую проигрывает Dawn of War 2.

Судя по всему, за время отсутствия людей мутанты устроили кровосмешение то ли с локустами (Gears of War), то ли с химерой (Resistance для PS3).

Если люди пересидели апокалипсис в бункерах, то непонятно одно: как у них там поместилось столько народу, целые армии?

тылкой воды и сломанным компасом. Неизвестно то, как будет устроена экшен-часть, хотя разработчики заверили нас, что консультировались на этот счет с той частью команды, которая отвечала за Viking.

С Dawn of War 2 игру роднит не только ее внутренняя организация, но и эмоциональное наполнение. В Creative Assembly говорят: «*Мы делаем упор на ощущения, которые игрок получит во время сражений. Он должен прочувствовать динамику боя, всю его ярость и порывистость*». Для этого в игре предусмотрена специальная камера, которая будет демонстрировать ваш отряд или бойца от третьего лица, не улетая при этом в далекие дали. Если вы послали разведчика, то будете видеть именно то, что видит он, а не наблюдать за всем этим с гипотетической «высоты птичьего полета». То есть целью является стратегия с динамикой и ощущениями шутера. Как **World in Conflict**, только немного по-другому.

Карты запланированы многоуровневые: юниты будут разгуливать и по земле, и в метро, и на крышах, ну а воздух будут рассекать летательные аппараты. Задания ожидаются самые разные: «стенка на стенку», разведывательные миссии, точечные операции.

Разработка Stormrise идет уже два года, выйдет игра ориентировочно в то же время, что и новый Dawn of War 2. Будет интересно посмотреть, как они выступят на одном поле. ■

Не будь здесь мутантов, Stormrise можно было бы принять за очередной C&C. Здесь даже есть закадровый женский голос по имени Ева и с коронной фразой «Добро пожаловать, лейтенант».

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Принципиально новая стратегия от авторов привычной и понятной нам серии Total War. Да еще и в той же нише, что и Dawn of War 2.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 60%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР Морская экономическая стратегия

- **Издатель**
  Lighthouse Interactive
- **Разработчик**
  Nitro Games
- **Издатель в России/локализатор**
  Акелла
- **Похожесть**
  - Серия «Корсары»
  - Sid Meier's Pirates
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Сайт игры**
  www.eicgame.com

ДАТА ВЫХОДА

Осень 2008 года

Линар Феткулов

В 1602 году капитан Ланкастер возвращался на родину в Англию из индийской экспедиции. Он вез послание султана королеве Елизавете, а также небольшой груз перца — ничтожный результат, принимая во внимание, что от итогов путешествия зависело важнейшее направление внешней политики его государства. Правда, по пути экспедиции повстречался португальский корабль с тоннами пряностей, который Ланкастеру удалось ограбить, — этот бонус пришелся руководству страны по душе. Таким образом, первая экспедиция Ост-Индской компании оправдала себя.

Это знаменательное событие прекрасно характеризует замысел игры **East India Company**. Официально она посвящена исключительно торговле, но по факту здесь найдется масса других увлекательных занятий.

Транснациональная корпорация

East India Company находится в разработке вот уже около двух лет. За это время она успела побывать в состоянии клинической смерти, вяло подавая признаки жизни в виде выцветших скриншотов и просроченного пресс-релиза, но недавно, похоже, вышла из комы. Разработчикам пришлось отказаться от полноценной сюжетной кампании в пользу мощного sandbox-режима — вполне понятное жанровое решение.

По словам финнов из **Nitro Games**, история Ост-Индской компании идеально подходит для экономической стратегии. Как пишет в своем блоге ведущий дизайнер проекта Ким Сорес, существует множество игр с похожей идеей, но в них слишком мало внимания уделяется торговле. Даже тайкуны посвящены скорее менеджменту, развитию своего предприятия, не говоря уже о военных стратегиях. Так вот, торговля в East India Company — краеугольный камень геймплея, вся игра строится вокруг нее.

На старте можно будет выбрать одну из 8 стран, в которых действительно были компании (правда, в Британии она появилась в 1600 году, а в Швеции — на 131 год позже, так что здесь разработчики умышленно тасуют факты). Цель игры — прийти к единовластному доминированию в Индийском океане. Девиз, под которым формируется местная механика, звучит так: «*Чтобы успешно торговать, нужна мощная армия, а чтобы содержать мощную армию, нужно успешно торговать*». Классический принцип «качелей», взятый из экономики.

Геймплей состоит из трех крупных блоков — стратегической части, развития портов и сражений. Причем на каждом этапе контроль за своей империей игроки осуществляют в реальном времени.

Главный элемент стратегического режима — торговые порты. Именно через них будет вести дела ваша Ост-Индская компания. Чтобы проложить торговый путь, надо просто направить корабль в нужный порт — процесс запустится автоматически. Но тут есть несколько тонкостей: просто так можно заходить только в собственные, дружественные и начальные порты (те, с которых стартуют страны). В захваченные другими государствами гавани игрока никто не пустит (если только нет особого приглашения в виде пары десятков боевых кораблей). А утрата контроля над важными точками на стратегической карте чревата потерей рынка сбыта — дело в том, что некоторые продукты можно найти в исключительных портах (например, специи есть только в Бомбее, Гоа и Сурате).

Но даже если у порта нет основного экспортного продукта, он все равно может быть критически важен. Дело в том, что каждый корабль в состоянии преодолеть лишь определенную дистанцию, после чего ему потребуется пополнить ресурсы, чтобы продолжить плавание. Таким образом, второстепенные порты становятся перевалочными пунктами, жизненно необходимыми для функционирования торгового пути (тут можно вспомнить «**Космических рейнджеров**» — полеты с пересадкой в отдаленные системы там

«Эти скриншоты не отражают финальное качество картинки», — предупреждают Nitro Games. Очень надеемся.

Ост–Индская компания

Ост-Индская компания — название группы торговых обществ, возникавших в европейских странах колониальной эпохи. В каждом крупном государстве была учреждена собственная компания, обладавшая монопольным правом торговли со странами Южной и Восточной Азии (Ост-Индии). По сути, это были государства внутри государств, наделенные огромной властью и свободой в принятии решений. Их более чем двухсотпятидесятилетняя история — это путь постоянного противоборства и борьбы за господство. Постепенно все Ост-Индские компании были подчинены национальным государствам.

Первая из них, как нетрудно догадаться, возникла в Англии. Занимательный факт из ее истории — так называемые «опиумные» войны в Китае. В начале XIX века в Европе началось увлечение чаем, появилась необходимость наладить отношения с Поднебесной, чтобы в больших количествах получать этот товар. Консервативные китайцы были против контакта со Старым Светом, но предприимчивые европейцы нашли выход — начали завозить в Китай произведенный в Бенгалии опиум, там продавать его за серебро и покупать на него чай. В 1838 году было ввезено, на секундочку, 2600 тонн наркотика! Пекин отреагировал на это уничтожением складов, но остановить ввоз так и не удалось. Интересно узнать, получится ли то же самое сделать в игре.

были в порядке вещей). В итоге перед игроком встает задача развития сети портов с отработанными маршрутами и надежной охраной судов.

Завоеванные бухты можно будет благоустроить по собственному желанию: чтобы обезопасить их от вражеских атак, понадобятся береговые фортификации; для найма новых матросов — казармы; торговые центры повысят объемы доступного продукта, а склады позволят хранить товары долгое время (если вы решите выждать более благоприятной ситуации на рынке). Дипломатические переговоры также осуществляются в портах. Там же покупаются новые суда.

Непобедимая армада

Всего East India Company предусматривает 11 типов кораблей — 5 торговых, 6 военных. Игрок сможет создать до 20 флотилий, по 5 судов в каждой. Чтобы защитить себя от нападений пиратов и судов конкурентов, торговую флотилию позволят разбавить парой фрегатов (мирные корабли также оснащены оружием, но толку от него мало) или же снабдить купцов военным эскортом, который в случае нападения примет огонь на себя.

Тут мы плавно подходим к последней по очереди, но не по важности составляющей игры — военным действиям. В East India Company можно будет руководить своими судами в стратегической перспективе или самому встать у штурвала любого корабля. Сначала Nitro Games удумали добавить к игре широкие возможности кастомизации — подбор команды, покупку новых парусов, пушек и прочие тонкие детали. Позже от этой идеи благополучно отказались: подбирать снасти для одного корабля — приятные хлопоты, но возиться с сотней судов не так увлекательно.

Компромиссным решением стали капитаны. В каждой эскадре флотоводец только один — своеобразный RPG-герой. Капитаны подвержены прокачке, и на максимальном, пятом уровне смогут разучить до 10 умений. Пассивные скиллы работают в стратегическом режиме (например, «Навигатор» увеличивает скорость плавания), активные запускает сам игрок во время битвы (объявляем конкурс на разгадку значения приема «Смертельный выстрел»). Таким путем осуществляется специализация — «пассивные» капитаны больше подойдут для налаживания торговых путей, а «военные», соответственно, для битв.

Система повреждений — зачастую самое уязвимое место боевых режимов таких игр — является отдельным поводом для гордости финнов. На кораблях бурлит жизнь: суетятся матросы и офицеры, стрелки на мачтах целятся во врага; вся анимация снята в motion capture. «*У команды бомбардиров тяжелая работа: они зажигают фитиль, когда пушка стреляет, ловко отбегают в сторону, затем вновь заряжают и подкатывают орудие на прежнее место, потому как его сносит отдачей. Рискну заявить, что ни в одной другой морской игре вы не увидите настолько детальной анимации*», — хвалится Ким.

Все участники этой театральной постановки адекватно реагируют на пушечный обстрел. Корабль не только разрушится именно в том месте, куда попало ядро, команда также понесет потери. Разные виды вооружения позволят прицельно бить в нужные части судна — по мачтам, корпусу или личному составу.

Но главная гордость разработчиков — это, конечно, вода. Тут они буквально захлебываются от гордости за проделанную работу и сообщают, что ею занимается отдельная группа программистов и специалистов по шейдерам.

■■■

«*Стратегический режим, прямое управление кораблями, капитаны с разнообразными умениями, живая команда, динамическая модель повреждения… East India Company навсегда изменит жанр морских стратегий. Будьте уверены, у нас есть, чем подтвердить эти слова*», — бравирует Ким. Желаем финнам удачи, но тут вот какой момент. Беспрепятственно стать владычицей морей у East India Company явно не получится — за почетный титул придется побороться. Главным образом — с недавно заплывшей на чужую территорию **Empire: Total War**. ■

Разработчики очень довольны своим режимом «картинка в картинке». Должен помочь в масштабных битвах.

Вся команда будет детально анимирована и верно среагирует на попадание пушечного ядра. То есть погибнет.

RS@IGROMANIA.RU

VENETICA

Кирилл Волошин

ЖАНР Ролевая игра

- **Издатель**: dtp Entertainment
- **Разработчик**: Deck13 Interactive
- **Похожесть:**
  - Серия Fable
  - Серия Gothic
- **Мультиплеер:** Отсутствует
- **Официальный сайт:** www.venetica-game.com

ДАТА ВЫХОДА

2009 год

Немцы из студии **Deck13** делают игры, благополучно утилизирующие чужие идеи, стилистику и даже некоторые образы (см. их недавний **Jack Keane,** который на деле оказался забавным клоном **Monkey Island** с собственным юмором и уместной пародией на первоисточник). Новый проект Deck13 — action/RPG **Venetica** — не станет исключением из правил. Уже на первых скриншотах безошибочно узнается **Fable**. Впрочем, Ян Клозе, креативный директор студии, попросил нас смотреть шире: по его словам, **Venetica** — это микс из **Fable, Gothic** и серии **Legend of Zelda**.

Но вот что удивительно: в очередной раз взяв за основу чужие наработки, немцы смогли придумать оригинальную сюжетную завязку, которой мог бы позавидовать любой из вышеназванных проектов. Во-первых, действие происходит в Венеции XVI века. То есть Venetica — первая в мире RPG, где для того, чтобы купить какие-нибудь башмаки «+10 к скорости», герою придется обучиться гребле на байдарках и каноэ: тут нужно арендовать гондолу и натурально плыть к торговцу в соседний квартал. Во-вторых, главной героиней Venetica является дочь не пророка, императора или героя войны с орками, а... самой Смерти.

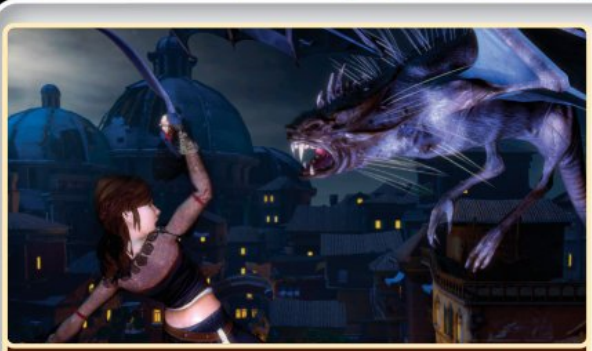
Смерть по имени Виктор

Спешим пояснить: в придуманном Deck13 мире Смерть — выборная должность. В начале каждой значительной эпохи человечества некий древний могущественный Совет проводит кастинг претендентов на сомнительную роль костлявой женщины с косой, которая должна провожать мертвецов в потусторонний мир. Отбор проводится среди смертных с выдающимися показателями и биографией. Пол при этом значения не имеет. Для выполнения служебных обязанностей счастливчиков наделяют некими сверхспособностями. Все это на первый взгляд здорово напоминает парафраз **Grim Fandango**, но дальше у немцев начинается своя история.

Очередная Смерть оказалась сумасшедшим мужчиной по имени Виктор: используя служебное положение, он стал профессиональным и, что самое главное, бессмертным некромантом с болезненной склонностью к насилию. Поняв свою ошибку, Совет лишает его «смертельного» статуса, выбирает новой Смертью другого мужчину в возрасте, но тут наступает момент, который так ценят журналисты во время рейдерских захватов отечественных предприятий: это когда два начальника, и каждый из них именно себя считает единственным и легитимным. Новая Смерть самостоятельно до Виктора добраться не может, а тот не собирается слагать с себя полномочия: наоборот, некромант копит силы, вербует помощников и проводит нехорошие ритуалы, чтобы в конечном итоге уничтожить выскочку-соперника. А это обернется масштабной катастрофой, ибо будет нарушено равновесие во Вселенной.

Авторы обещают, что Скарлетт может выбирать себе друзей, враги которых, соответственно, станут и ее врагами.

Арт-дирекшен Deck13 узнается, конечно, безошибочно.



Ян Клозе: «Вы можете делать ставку на короткие мечи и быструю реакцию или, наоборот, на тяжелое оружие и хорошую броню. А можете совмещать и то, и другое!»

Venetica стоит уважать за один только сеттинг. Не каждый день анонсируются ролевые игры про Венецию XVI века. Да еще с дочерью Смерти в главной роли.

Единственная зацепка Совета — дочка новой Смерти, по имени Скарлетт, которая живет в счастливом неведении в маленькой горной деревне. Сверхъестественные способности отца распространяются на его детей, и именно этот факт Совет хочет использовать, обманув некроманта Виктора. Тот, естественно, узнает об этих планах и начинает охоту на Скарлетт. Расписание наших занятий известно заранее: уничтожить Виктора, спасти Вселенную и отца, а также поговорить по душам с членами Совета, к которым у Скарлетт, безусловно, накопится множество неуютных вопросов.

Памятуя о том, что Deck13 зарекомендовали себя как отъявленные пересмешники и пародисты, во всем вышеназванном тоже поневоле начинаешь искать подвох. Однако, как заверил нас Ян Клозе, Venetica, в отличие от предыдущих проектов студии, делает ставку не на юмор: «*Мы не собираемся ломать комедию, это весьма мрачная история. Хотя, конечно, юмор и пародия тоже будут, но скорее в скрытом виде*».

Игровой мир под такой сюжет выбран неслучайно. Deck13 поясняют: «*Это был золотой век Венеции, эпоха ее процветания, когда у города было и финансовое, и политическое могущество. Именно в таких условиях наша история смотрится наиболее выгодно*».

На гондолах

Окружающий мир тут — не статичный антураж, на фоне которого разворачивается действие, а полноценный участник игрового процесса. Помимо сражений с некромантом Виктором и его приспешниками, здесь можно свободно исследовать территорию и активно общаться. «*Action — exploration — character communication!*» — так обозначает формулу игры Ян Клозе. Действие, исследование и общение — все это одинаково важные аспекты Venetica. Нам обещаны разнообразные персонажи, торговля, глубокие интересные диалоги, а также многочисленные квесты, которые разнятся от обычных спасательных миссий до специальных поручений в мире мертвых. Плюс множество тайных локаций. В самой Венеции игрок может абсолютно свободно исследовать улицы, крыши, катакомбы, плавать по каналам, натыкаясь на секретные области и скрытые входы. При желании Скарлетт может врываться в дома, воровать и грабить. По мере прохождения мир расширяется, становятся доступными новые места. Чтобы попасть в некоторые из них, придется натурально выбить дверь. Ключи тут не помогут: хрупкой девушке нужно взять в руки что-нибудь тяжелое. Если дверь не поддается, значит, не хватает веса (привет, **Alone in the Dark**). Через некоторое время вы можете найти молот помощнее и вернуться с ним к непокорным воротам. Нужно учитывать еще и тот факт, что в игре реализована смена времени суток: относительно мирные днем локации ночью могут быть заселены бандитами, ворами и убийцами всех мастей.

Наградой заинтересованному исследователю в числе прочего будут уникальные артефакты, которые можно встретить только в тайных локациях. Самый мощный из них — Moonblade, который Скарлетт унаследовала от отца. Этот меч дает власть над мертвыми.

Вся эта свобода исследования несколько компенсирует тот факт, что основной сюжет линеен, а концовка в игре одна. «*Да, история не предполагает различных окончаний. Но благодаря сторонним заданиям и свободным возможностям игры вы сами выбираете, как добираться до финальной развязки*», — обещает Ян.

Скарлетт в тылу врага

Но все-таки основное наше занятие в Venetica — сражения в реальном времени. Под это заточена ролевая система, которая позволяет выработать у Скарлетт различные боевые привычки. Все зависит от того, какие профильные умения вы изучаете, каких учителей посещаете и чем вооружаете героиню. Оружие не только определяет скорость атаки и объемы наносимого урона, но и влияет на то, какие комбо-удары доступны в сражении. Комбинации нужно подбирать правильно, чередуя их и постоянно маневрируя: ведь враги здесь могут подстраиваться под ваш стиль. Поэтому во многих случаях успех зависит от того, как гибко Скарлетт реагирует на действия противника, меняя характер нападения в поисках наиболее уязвимых мест. Известно, например, что некоторые враги будут отлично защищены с фронта, поэтому им придется усиленно заходить в тыл. Другие монстры невосприимчивы к определенному типу оружия.

Помимо комбо, важнейшая роль отведена магии и специальным навыкам Скарлетт, которые нужно адекватно применять в бою. По словам Яна Клозе, самые важные умения и заклинания связаны с миром мертвых и той властью, которую девушка может получить над ним благодаря своему наследству по отцовской линии. Проклятие, заговоры, возможность видеть мертвых, разговаривать с ними и даже возвращать к жизни... Хитом, конечно, станет бессмертие: пав в бою, наша героиня может превратиться в бестелесный дух, который парит над ратным полем, самостоятельно решая, где возродиться.

■ ■ ■

Venetica — это, кажется, билет Deck13 в высшую лигу. При всех их заслугах немцы сегодня работают все-таки в жанре b-movie: удачно пересмеивают жанровую классику, рисуют приятных персонажей с начесами. Но вот большая полноводная RPG с глубокой боевой системой и таким сюжетом — это похоже на пропуск на следующий этаж. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

RPG про то, как дочь Смерти пытается убить неприятного папиного коллегу. На фоне венецианских гондол XVI века.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 30%

RS@IGROMANIA.RU

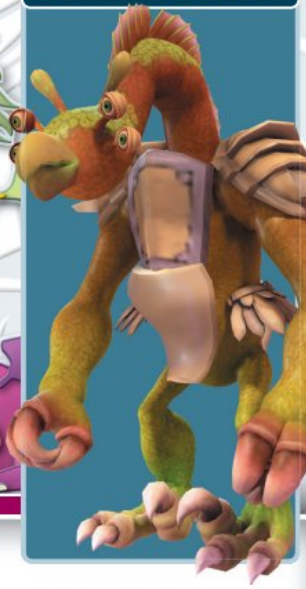
SPORE

ЖАНР Симулятор эволюции

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  Maxis
- **Похожесть**
  - Серия Creatures
  - The Sims
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Официальный сайт**
  www.spore.com

ДАТА ВЫХОДА

5 сентября 2008 года



Олег Ставицкий

По поводу Spore, самого амбициозного из современных игровых проектов, у сотрудников журнала «Игромания» имелось до сегодняшнего дня только одно опасение: будут ли в это играть миллионы? По большому счету, нам с вами не должно быть никакого дела до содержания чужого кошелька, но проблема в том, что Spore изначально задумана как игра, в которую играет полпланеты. На этом довольно самонадеянном утверждении строится вся ее механика. **Maxis** не подойдут тысячи и десятки тысяч, только миллионы — тогда играть в Spore будет интересно.

Для тех, кто по каким-то причинам не читает «Игроманию» последние несколько лет, напоминаем, что Spore — это симулятор эволюции, последний на сегодня проект признанного гения Уилла Райта (**SimCity**, **The Sims**). От примитивного белкового соединения к земноводным, от них — к племенам, оттуда — в города и, наконец, в космос. Райт, перед которым исполнительные директора уже крутили пальцем у виска, когда тот пытался продать миллионам идею наблюдения за собственной жизнью (The Sims), теперь предлагает этим же самым миллионам задуматься о более серьезных вещах: об эволюции, о процессе формирования народов и цивилизаций, о том, что на эти процессы влияет. Основной трюк тут состоит в том, что, каждый раз запуская Spore, вы будете там не одни. Игра должна автоматически подключаться к серверу и населять мир существами, народами и племенами, которые создали другие игроки. Вы будете вступать с ними в сговоры и войны, скрещивать виды, истреблять, покорять или, наоборот, дружить. И вот здесь Райту нужны те самые миллионы. Без них

Помните, каждый клюв тут придуман не для того, чтобы развлекать офисных сотрудников, а для дела!

Перекрашивание, правда, к делу не относится и носит чисто декоративную функцию.

Споропедия явно будет настолько велика, что Maxis заботливо предусмотрели несколько фильтров для сортировки.

В релизе конструировать можно будет не только существ, но и дома, машины и космические корабли.

Spore окажется безжизненной и пустой игрой, которая не даст нам общей картины. По ней нельзя будет ни отследить, ни понять вообще ничего. И наше главное опасение состояло в том, что для миллионов эволюция — это слишком сложно.

Легитимный процесс

То, что **Maxis** и **Electronic Arts** сделали дальше, — чистой воды маркетинг. Они аккуратно вырезали из готовой игры редактор существ, назвали его **Spore Creature Creator** и продают по щадящей цене в $10. В России редактор называется «**Лаборатория существ Spore**», рекомендованная цена составляет 199 рублей. Любому, кто купит Spore Creature Creator, выдается на эту сумму скидка при приобретении полной версии в сентябре. Казалось бы, Райт просто продает отдельные куски своего проекта по частям — не самое честное предложение. Но когда вы запускаете редактор, все становится на свои места. Maxis и маркетологи EA выполняют сразу две задачи: демонстрируют самую массовую, самую легкодоступную составляющую Spore, а заодно готовят площадку для сентябрьского запуска. Спустя несколько дней с момента старта проекта было создано уже более миллиона существ. Сколько их будет на тот момент, когда вы будете читать эти строки, — страшно представить.

Spore Creature Creator легализует самый постыдный из всех игровых процессов — процесс создания собственного героя. Вы, конечно, смеетесь над своими мамами и сестрами, когда те по два часа подбирают аксессуары в тон в каком-нибудь очередном аддоне к The Sims. Так вот, в Spore с легкостью можно провести полтора часа, примеряя своему монстру то одни, то другие жвалы или глаза. Легализация этого процесса происходит путем подведения под него теоретической базы. Тут творческому гению Уилла Райта хочется пожать руку: он заставил миллионы хардкорных игроков по всему миру увлеченно цеплять то одни, то другие клешни благодаря тому, что этот процесс теперь наделен практическим смыслом. Каждый гребешок, каждая ложноножка, которую вы прицепите к своему существу, меняет его итоговые характеристики, добавляя пункты к загадочным пока параметрам вроде «Кокетства». Кое-что можно оценить прямо сейчас. В зависимости от выбранного типа рта ваш персональный франкенштейн будет травоядным, хищником или всеядным. В зависимости от формы лап и ступней он быстрее бегает, выше прыгает и так далее. Вариантов для комбинирования на самом деле миллионы. Это такая, если хотите, RPG, причем ни одна ролевая игра не содержит такую бездну возможностей.

Потому что редактор позволяет, без дураков, создать почти любое существо несколькими кликами мыши. Вы регулируете все: форму рук, количество и толщину суставов, наличие или отсутствие конечностей. Кроме того — и это отдельное удовольствие — редактор позволяет сразу же, на месте, протестировать свое существо в деле: его можно запустить на импровизированную арену и заставить плясать, бояться, нападать, танцевать, плакать и размножаться.

Красная книга

А дальше начинается Web 2.0, комьюнити-менеджмент и прочие страшные слова: все созданные вами существа автоматически попадают на сайт ***www.sporepedia.com***. Любое существо оттуда можно скачать и загрузить себе. Прямо из редактора можно фотографировать свое существо, рассылать с ним электронные открытки, снимать видео и экспортировать его на **YouTube**. Что происходит сейчас в интернете, объяснять, наверное, не нужно: люди лепят своих знакомых, героев фильмов и компьютерных игр, бытовую технику и черт знает что еще. Это не говоря о тысячах монстриков с именами вроде FruitFucker и Penis Head. Еще до своего выхода Spore уже оказалась в объятьях великого и ужасного Web 2.0, и никакие баны, никакое администрирование не остановят особо изобретательных пользователей от использования редактора не по назначению.

■ ■ ■

Не хочется ликовать раньше времени, но у Maxis, кажется, получается. Миллионы людей по всему миру качают редактор (доступна и бесплатная trial-версия, в которой всего 25% от общего количества съемных органов) и создают своих существ прямо сейчас. И большинство из них, надо думать, купят игру. А там, когда обнаружится, что за увлекательным сотворением видов скрывается полноценный симулятор жизни во вселенной, цитаты из Стэнли Кубрика и интерактивный первичный бульон, будет уже поздно.

P.S. А теперь — дискотека! «Игромания» попросила всех желающих сотрудников, а также некоторых приглашенных звезд создать специально для нас свое существо в Spore Creature Creator. Результаты — на следующем развороте. ■

Линар Феткулов

Игорь Варнавский

Антон Логвинов

Олег Чебенеев

Игорь Асанов

Илья Янович

Надежда Недова

Кирилл Волощин

Алексей Моисеев

Александр Чечелев

Александр Кузьменко

Алексей Макаренков

Олег Ставицкий

Тони Уоткинс
ELECTRONIC ARTS

Винс Дези
Running Whit Scissors

Народное творчество

Пользователь Shnubers

Пользователь Shards of Blue

Пользователь Orbiton

По некоторым соображениям мы не приводим здесь примеры народного творчества, озаглавленные Penis Head. Зато у нас есть кое-что поинтереснее. Отдельные пользователи собрали в редакторе органическую версию контроллеров Xbox 360 и Wii. Горячий привет кинофильму Дэвида Кроненберга «Экзистенция» прилагается.

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Колоссальный симулятор эволюции, прикрывающийся безобидной офисной шуткой.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

RS@IGROMANIA.RU

ЖАНР
- Экшен
- Стратегия в реальном времени

Издатели
- Introversion Software
- Valve Software

Разработчик
Introversion Software

Похожесть
- Darwinia
- World in Conflict

Мультиплеер
Интернет

Официальный сайт
www.multiwinia.com

ДАТА ВЫХОДА
Осень 2008 года

multiwinia
survival of the flattest

Олег Ставицкий

«Контент. Это. Плохо», — пишет Крис Делэй, человек, который последовательно убирает из своих игр все, что отвлекает от их сути. Он придумал **Uplink**, **Darwinia** и **Defcon** — три монументальных инди-произведения, в ногах у каждого из которых в свое время валялась вся профильная пресса (включая нас). Introversion первыми возвели собственную слабость в художественную позицию. Будучи небольшой группой английских энтузиастов, работающих чуть ли не на дому, они по понятным финансовым причинам не могут позволить себе масштабное производство сюжета, диалогов, моделей, текстур и всего того, что мы называем словом «контент», то есть «содержимое». Контент, считает Делэй (и мы его тут поддерживаем), — это все то, чем люди маскируют слабый геймдизайн. Согласно его дизайнерской философии, по-настоящему гениальная игра интересна без графики, моделей и сюжета.

Единственный на сегодня проекта Делэя, который не укладывается в эту философию, по иронии судьбы является самой нашумевшей его игрой. Это Darwinia. «Дарвинию» делали три года, и она чуть не убила Introversion: для компании, которая состоит из 10 человек, три года — слишком длинный производственный цикл. За это время Делэй со скуки придумал Defcon, а также Multiwinia — чистую, дистиллированную версию Darwinia.

Естественный отбор

Multiwinia, в закрытом бета-тесте которой мы приняли участие, — это очищенная от всего лишнего Darwinia. Последняя, при всех ее заслугах (прежде всего, художественных), была довольно размазанной игрой: не то RTS, не то ретро-экшен, не то какой-то арт-эксперимент — отряды там надо было вызывать с помощью вычерчивания мышью специальных символов. Multiwinia же идеально отвечает дизайнерской парадигме Introversion — компактная, подтянутая, легковесная стратегия, которую легко себе представить в виде плоского 2D-прототипа.

От Darwinia тут по большому счету мало что осталось, хотя на первый взгляд кажется, что это не так. Делэй по понятным причинам (десятки призов) не может расстаться с эстетикой Darwinia, поэтому в Multiwinia аккуратно переехало все: модели, текстуры, цветовая гамма, звуки и персонажи. С точки зрения того самого контента здесь нет практически ничего нового — так, несколько звуков и спецэффектов. Но внутри это совсем другая игра.

Multiwinia совершенно невозможно не любить из-за одного только внешнего вида.

Весь этот арт-терроризм спокойно переедет на Xbox 360 — там недавно с успехом вышел не менее психоделический Rez HD.

Интересно, что при всех этих тотемных телескопах любой, даже самый формальный сюжет в Multiwinia отсутствует.

А вот типичная местная карта. Проходится из одного конца в другой за минуту.

Multiwinia — типичная RTS 2.0, она учитывает все современные геймдизайнерские тренды и прекрасно осведомлена о наличии у игрока геймпада (игра выйдет на Xbox Live Arcade в составе комплекта **Darwinia+**, куда также входит оригинальная Darwinia). Более того, по темпу, механике и общему устройству Multiwina неуловимо напоминает… **World in Conflict**. Introversion, такие же сторонники художественного минимализма, как и шведы из **Massive**, последовательно отрезают от своей игры все лишнее — рисование, подпрограммы и прочие украшательства. Остается чистый, оголенный геймплей.

Суть Multiwinia предельно проста: вы начинаете игру около одной из нескольких точек генерации юнитов (в их роли по-прежнему выступают плоские multiwinians). Подчиненные производятся постоянно и совершенно бесплатно — вы никак не можете повлиять на этот процесс. Зато можете захватывать, во-первых, другие «заводы», а во-вторых, специальные контрольные области, за удержание которых начисляются призовые очки.

Каждый отдельно взятый сгусток пикселей можно повысить до звания офицера. Офицеры имеют две функции: они либо автоматически отправляют все новорожденные юниты в указанном направлении, либо организуют юниты вокруг себя в мощные формации. Формации не умеют кидать гранаты, зато сильнее стреляют. Все прочие гранаты кидают автоматически. Собственно, все. Это — базовая механика Multiwinia, и к ней можно добавить разве что еще один нюанс.

Периодически в разных частях уровня случайным образом приземляются ящики, содержимое которых остается загадкой ровно до того момента, пока вы их не захватите. Внутри — бонусы в диапазоне от воздушного удара (исполняется инопланетянами из **Space Invaders**) до стационарной турели (которую очень некстати могут захватить противники). Может еще попасться инженер — юнит, управляемый вручную, как в оригинальной Darwinia.

Darwinia in Conflict

С помощью этой примитивной, казалось бы, механики Introversion очень ловко играют на ваших и чужих нервах. Multiwinia — многопользовательская экшен-стратегия до мозга костей. Тут, конечно, есть боты, а в полной версии обещают кооператив, но все это лишь баловство, потому что Multiwinia, как и World in Conflict, создана для схваток с живыми людьми. Потому что воздух здесь буквально искрит от напряжения. Introversion очень правильно подстегивают темп: здесь вообще нет больших карт, поэтому уже через минуту после старта экран покрывается ровным слоем спецэффектов. Как и Massive, англичане сжигают все мосты: времени на подготовку нет вообще — Multiwinia состоит из череды атак и контратак.

При этом, в отличие от того же World in Conflict, ловкость рук здесь не играет вообще никакой роли: юнит всего один, возможностей у него практически нет, поэтому Multiwinia — это игра в логистику с динамитом в заднице в качестве стимулирующего фактора. Ключевой вопрос — куда направить ресурсы. Плоские и абсолютно бесполезные поодиночке, multiwinians покорно бредут туда, куда вы им скажете, и вот тут очень важно не ошибиться. Укрепив одну территорию, вам надо сразу же бросаться на другую, всю игру вы фактически переводите туда-сюда стрелки, направляя поток в нужную сторону.

Несмотря на весь свой наносной арт-терроризм, Multiwinia идеально вписывается в современную картину жанра. Она следует всем основным трендам: упрощение, отказ от ресурсов, минимальное время на подготовку. Все принципы RTS 2.0 очень кстати сочетаются с философией Introversion — вы заняты только игрой, и ничем больше.

Происхождение видов

Ко всему прочему Multiwinia еще и управляется (снова привет World in Conflict) с помощью абсолютно шутерной раскладки: WASD + мышь. Камера здесь намертво приклеена к курсору, а все спецприемы вызываются через Tab. Поэтому неудивительно, что задуманные Introversion режимы аккуратно переехали из шутеров. В бета-тесте нам дали попробовать два: King of the Hill и Capture the Statue. С первым все более-менее понятно: удерживая стратегически важные точки на карте, вы зарабатываете очки. Тот, кто на исходе пяти минут матча (длина схватки, количество участников и условия победы регулируются) заработал больше очков, тот и победил.

А вот Capture the Statue — это кое-что поинтереснее. В разных точках карты периодически появляются натуральные тотемные статуи (форма каждый раз разная). Ваша задача — ухватить ее первым и дотащить до своей базы. Разумеется, в ходе транспортировки статую могут отбить и уволочь в противоположном направлении. Это, во-первых, довольно сюрреалистическая даже для Introversion картина: на небольшой карте гигантский монумент таскают туда-сюда группы попискивающих пикселей, периодически убивая друг друга. Во-вторых, благодаря тому, что действие происходит на миниатюрном острове, темп просто фантастический.

В полной версии (релиз уже в сентябре) будут также Assault (участники по очереди штурмуют, а потом защищают базу — привет **Team Fortress**!) и Rocket Riot (необходимо зарядить и заполнить ракету, которая готовится улететь с планеты).

■ ■ ■

За всей этой историей важно увидеть вот что: в индустрии наконец начался процесс обмена идеями, который в кино идет вот уже лет сорок. Ортодоксальные партизаны следуют общим трендам и выпускают почти классическую по нынешним стандартам игру (минус психоделический арт-дирекшен). Все прочие учатся у них. Понять, кто тут инди, а кто притворяется, скоро будет сложно: молодые и независимые стремительно становятся законодателями жанровой моды, и не исключено, что те же Introversion в ближайшем времени получат большой бюджет от какого-нибудь мейджора. Очень интересно, что в этом случае Делэй скажет про дорогостоящий контент. ■

БУДЕМ ЖДАТЬ?

Экшен/RTS от главных партизан индустрии. Игра, которая, по иронии судьбы, следует всем современным жанровым тенденциям.

ПРОЦЕНТ ГОТОВНОСТИ 90%

УИЛЛ РАЙТ
РУКОВОДИТЕЛЬ MAXIS

SPORE

ЖАНР Симулятор эволюции

- **Издатель**
  Electronic Arts
- **Разработчик**
  Maxis
- **Похожесть**
  - Серия Creatures
  - Серия The Sims
- **Мультиплеер**
  Интернет
- **Дата выхода**
  5 сентября 2008 года

О НАУКЕ

На разных этапах разработки **Spore** мы консультировались с совершенно разными людьми. Игра действительно опирается на реальные научные работы и исследования. Когда мы формировали эволюционную модель, то я консультировался с биологом Эдвардом Уилсоном (Edward Wilson, ***http://en.wikipedia.org/wiki/Edward_Osborne_Wilson***). Это такой гарвардский профессор и президент общества по изучению эволюции. Он очень известный биолог и энтомолог, написал несколько потрясающих книг (в первую очередь речь идет о трудах «Социобиология: новый синтез», 1975, «О природе человека», 1978, и «Многообразие жизни», 1992. — ***«Игромания»***). Он изучал муравьев и очень много сделал для социобиологии. Да-да, муравьев, а что вы смеетесь? Он пишет, что, если насекомые исчезнут с Земли, человечество не протянет и нескольких месяцев.

Есть еще Стэнли Миллер, биолог и химик, который в 60-х изучал происхождение жизни и доказал, что органическая жизнь могла зародиться из неорганической материи благодаря простому электрическому разряду (речь идет об эксперименте Миллера-Юри: в 1953 году в ходе этого эксперимента было доказано, что из неорганических соединений — воды, метана, аммиака, водорода — с помощью электрической энергии (предположительно, разряда молнии) можно получить аминокислоты, которые являются стройматериалами для клеток всех живых существ. — ***«Игромания»***).

Наконец, когда мы занимались последней, космической фазой Spore, мы консультировались с институтом SETI (Search for Extra-Terrestrial Intelligence (***www.seti.org***), по-русски — Институт поиска внеземных цивилизаций. Существует программа **SETI@Home** (***http://setiathome.berkeley.edu***), в которой может принять участие любой человек, ее цель — объединение ресурсов всего человечества для дешифровки данных радиотелескопа, сканирующего космос в поисках сигналов из других миров. — ***«Игромания»***) и его основателем Фрэнком Дрейком. Он в первую очередь известен за свое уравнение Дрейка, формулу, определяющую количество разумных цивилизаций в Млечном пути, с которыми у нас есть шанс встретиться. По его собственным расчетам, эта цифра равна десяти.

К тому же он занимается изучением динамики развития галактики, а меня это тоже очень интересует. Я, кстати, проучился в университете пять лет — сначала на инженера, потом на архитектора. Но университет в итоге так и не закончил.

ОБ ОЖИДАНИЯХ

В глобальном смысле я бы хотел, чтобы люди, играя в Spore, посмотрели на жизнь в перспективе. Чтобы они задумались о масштабе пространства и времени. Чтобы они хотя бы на секунду поняли, *сколь долго* существует жизнь на нашей планете. Spore дает почувствовать этот момент — как из микроскопического белкового соединения вырастают цивилизации.

Вообще, Spore — это игра о важности жизни. Понимаете, существует масса наук — астробиология, ксенобиология, проводятся все эти эксперименты, расчеты. И все для того, чтобы ответить на вопрос, на который, в сущности, может ответить пятилетний ребенок: есть ли где-то еще разумная жизнь? Ответ очевиден, его знаю я, знаете вы, но, тем не менее, мы продолжаем все эти калькуляции.

О САМОМ СЛОЖНОМ

У нас было две самых сложных задачи. Техническая — сделать весь контент процедурным (то есть сделать так, чтобы содержимое игры генерировалось автоматически согласно заложенным алгоритмам. — ***«Игромания»***). На это потребовалось очень, очень много времени. И геймдизайнерская — как свести все, что мы сделали, в одну цельную игру.

Виллозавр Уилла Райта

Почему мы разделили Spore на пять частей (клеточный уровень, этап организма, племенной период, фаза цивилизации и эра покорения космоса)? Дело в том, что игра затрагивает несколько очень разных тем и процессов: от зарождения белковой жизни до формирования цивилизаций. И каждой хотелось уделить достаточно внимания, к каждой нужен свой дизайнерский подход. Поэтому мы приняли такое решение.

Я не тешу себя иллюзиями, что большинство воспримет Spore как такое монументальное эволюционное исследование. Я прекрасно отдаю себе отчет в том, что кто-то наверняка провозится всю игру с редактором существ, кто-то застрянет на клеточном уровне — это нормально! Такую игру мы и хотели сделать. Но мой любимый этап — это все-таки покорение космоса.

О ТОМ, КАК ИЗМЕНИЛИСЬ ИГРЫ

Игры стало очень дорого делать. Бюджеты выросли колоссально. И что мы видим? Из года в год это одни и те же проекты, только сделанные дороже. В этом

Клеточный уровень

Этап организма

проблема — *суть* игр не меняется, несмотря ни на какие технологии. По-моему, благодаря Wii эта ситуация сейчас как-то начала меняться. То есть игры захватывают все более и более широкую аудиторию — это здорово.

Я за последнее время играл только в одну игру — **GTA 4**. Отлично, мне очень нравится! Она, конечно, ничего не изменила радикально — это все тот же GTA. Но то, как **Rockstar** работают с городом, как они моделируют социум, сколько усилий сюда вложено, сколько внимания, — это потрясающе. Из-за этого ты воспринимаешь игру по-новому.

Племенной период

О THE SIMS 3

Честно говоря, с того момента, как я начал делать Spore, у меня не было времени заниматься другими проектами. Поэтому я еще не видел ни одного рабочего билда **The Sims 3**. Нет, серьезно! Но я слышал, что Род (Род Хамбл — глава The Sims Division. — ***«Игромания»***) делает с игрой, и идея цельного, неразрывного пространства, в котором существует целый социум, где ты можешь пойти куда угодно, — это очень, очень круто.

Куда бы я повел серию? Хороший вопрос. Я, честно говоря, не думал об этом, но вот сейчас мне кажется, что я начал бы дальше прорабатывать Stories-направление. Добавил бы The Sims еще драмы. Меня очень завораживает эта возможность рассказывать историю в живом, действующем мире и смотреть, как он реагирует на твой сюжет. Надеюсь, это получится в Spore.

Фаза цивилизации

Эра покорения космоса

Игорь Варнавский

EA3 2008

Осенне-зимняя линейка Electronic Arts

Длинная череда корпоративных мини-выставок, открывшаяся еще весной, вроде как подошла к концу. С марта по июль мы объездили с десяток таких мероприятий, отметившись практически у всех крупных издателей: **THQ**, **Vivendi**, **Capcom**, **Activision**, **Midway**, **Ubisoft**. Последними свои игры показали **Blizzard** и **Electronic Arts**. О том, чем угощали у Blizzard, вы можете прочитать в статье Александра Кузьменко (рубрика «Из первых рук»), а здесь речь пойдет о EA.

Некогда самый большой в мире издатель (сейчас первое место принадлежит **Activision Blizzard**, хотя вряд ли это надолго) без лишних затей назвал свое мероприятие **EA3** и назначил в качестве точки сбора студию **EA Los Angeles**. Ту самую, в которой сделаны почти все **Medal of Honor**, вся серия **The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth** и все последние **Command & Conquer**. Выставлялась большая часть линейки EA, не было только **Tiberium** и нового **Need for Speed**. Среди спортивных игр интерес вызвал разве что **FaceBreaker**, веселый, простой и интуитивный по механике файтинг для Wii и Xbox 360. В казуальном секторе обнаружилась PC-версия **MySims** — это такая симсовая вариация на тему нинтендовского **Animal Crossing**, чат для страдающих инфантилизмом садоводов: симы здесь выглядят как маленькие курбастенькие куклята и сосредоточены не на собственной жизни, а на обустройстве своего сада-огорода и общении с другими садоводами, за которыми стоят другие такие же люди, как вы (да-да, это еще и MMOG). В сухом остатке, таким образом, остается не так уж много стоящих игр: **Left 4 Dead**, **Mirror's Edge**, **Dead Space**, **The Lord of the Rings: Conquest**, **Mercenaries 2: World in Flames** и **Command & Conquer: Red Alert 3**. Left 4 Dead удостоился отдельного большого материала в рубрике «Из первых рук», к уже написанному о Red Alert 3 добавить пока нечего (на EA3 продемонстрировали лишь процесс отстройки советской базы), а вот об остальных мы расскажем на следующих пяти страницах.

Но сначала несколько слов о самой EA. Несколько лет назад эта компания своими же собственными руками создала себе реноме самого главного средоточия зла в игровой индустрии. Она выпускала одни лишь сиквелы, судилась со своими сотрудниками, требовавшими компенсаций за переработки, а называли ее не иначе как «фабрика сиквелов». Вряд ли кто-то из акционеров или руководства EA стал бы переживать из-за такой репутации, но тут последовал удар, откуда не ждали: прибыли стали падать. Политика «к черту новые игры — мы делаем только сиквелы» в какой-то мере исключала риск, но и любое развитие при таком подходе останавливалось. И тогда в 2007 году в EA на пост главы компании вернулся Джон Ричитьелло, уже занимавший этот пост в 1997-2004 гг. Перемены в компании начались еще до него, но с приходом Ричитьелло компания преобразилась разительно. EA стала открыто признавать свои ошибки, дала волю внутренним студиям и перестала так навязчиво избегать рисков. Нынешняя EA — это все еще огромная, бюрократизированная структура, но при этом здесь масса интересных проектов и интересных людей. Сиквелы никуда не делись, но за последний год EA анонсировала несколько игр, которые никак не укладываются в ее прежнюю философию. Сегодняшняя EA — это корпорация с человеческим лицом.

Уголок русской культуры, собранный командой Red Alert 3, большим количеством экспонатов похвастать не мог, зато всех желающих совершенно бесплатно угощали «Балтикой».

Издатели продолжают упражняться в придумывании бессмысленных названий для своих пресс-мероприятий: даже не спрашивайте, как расшифровывается EA3, никто этого не знает.

MIRROR'S EDGE

ЖАНР: ПАРКУР ОТ ПЕРВОГО ЛИЦА
РАЗРАБОТЧИК: EA DIGITAL ILLUSIONS CE
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2008 ГОДА

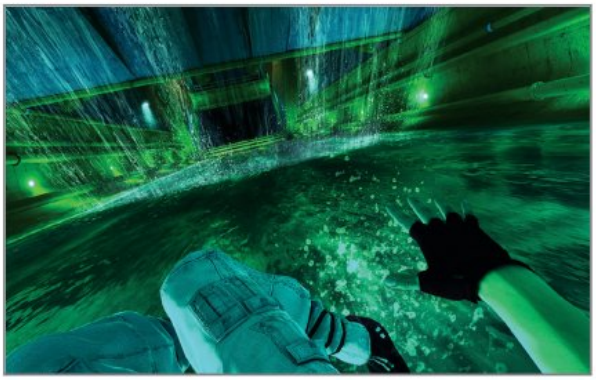
Mirror's Edge — это одновременно главное расстройство и главный восторг ЕА3. Расстройство потому, что поиграть не давали. А восторг — потому что на свете нет больше ни одной другой игры, которая давала бы столь сильное *ощущение будущего*. Это ощущение возникает еще на подступах: когда видишь белоснежную, завораживающую дух панораму огромного, застроенного сотнями небоскребов города, а затем самый лучший в мире экран загрузки уровня (на белом фоне силуэт главной героини демонстрирует приемы боевых единоборств), ты уже готов расписаться в безграничной любви к этой игре. Но потом начинается сама игра, и ты оказываешься в полном замешательстве: кажется, нет таких эмоций, которыми можно было бы описать впечатления от Mirror's Edge.

Mirror's Edge выглядит как шутер, но шутером не является, и если уж приклеивать какие-то ярлыки, то на здешнем придется написать «Паркур от первого лица». Все выглядит в точности так, как это показывали в весеннем трейлере: Фэйт (Faith, так зовут главную героиню) бежит вперед, перемахивает через заборы, перепрыгивает с одного дома на другой, отчаянно балансирует на трубах, подвешенных в сотнях метров над землей, и делает все это так легко и естественно, как будто она сама управляет своим телом, а не подчиняется командам человека с геймпадом по эту сторону экрана. По большому счету, так оно и есть: по аналогии с **Assassin's Creed**, управление сведено к минимуму, игроку нужно лишь нажимать кнопки «вперед», «прыжок» и «присесть» и задавать направление движения, а там героиня сама разберется, что делать. Получается это благодаря контекстно-зависимой среде, а контекст здесь кодируется самым что ни на есть наглядным способом — при помощи цвета. Вызывает эти цвета к жизни само состояние движения.

В статичном состоянии мир Mirror's Edge выглядит стерильным, но когда Фэйт бежит, пространство вокруг внезапно окрашивается: вон тот карниз становится желтым, вон та труба и вентиляционная решетка по соседству — красными; значит, это и есть наш маршрут. Выглядит это как визуализация работы подсознания: когда человек бежит в реальном мире, мозг сам размечает предметы вокруг, но в игре такое тесное единение с персонажем невозможно (хотя бы потому, что мы пользуемся интерфейсными

Вот это — идеальные условия для ведения боя: есть где спрятаться и где маневрировать.

А вот в этом месте мы впервые стали свидетелями синдрома Tomb Raider: продюсер игры сам несколько раз срывался вниз, прежде чем сумел выбраться на поверхность.



Скользить по такому спуску довольно страшно: внизу есть всего метра полтора, чтобы затормозить перед пропастью.

Снайперка вот-вот окажется в руках Фэйт, но побегать с ней особо не получится, очень уж тяжелая.

суррогатами — геймпадами и клавиатурами), и тогда на помощь приходит цветовое кодирование.

Драки и перестрелки тоже завязаны на движении. Фэйт живет в мире, очень похожем на тот, в котором того и гляди мы сами окажемся (не только Россия, а вообще вся планета; сценарий игры, кстати, написала Рианна Пратчетт, дочь Терри Пратчетта, сценаристка **Heavenly Sword**, **Overlord**, **Dungeon Hero** и нового **Prince of Persia**): правительство сохраняет видимость демократии, но мало-помалу насаждает полицейское государство, хотя большинство населения этого не замечает или не хочет замечать, потому что запугано угрозами экстремизма и терроризма. Те, кто понимает, к чему все идет, создают подполье, но поскольку правительство контролирует все средства связи, общаться им приходится при помощи гонцов-паркурщиков (runners), таких как Фэйт (сама она не боится использовать радио — небольшая художественная условность). И поскольку главное для «бегунов» — не физическое устранение сторонников «кровавого режима», а доставка сообщений, то на избыток экшена можно не рассчитывать. Драться Фэйт приходится лишь в той степени, в какой это необходимо, чтобы прорваться дальше, выстоять в открытом бою против целого отряда спецназа ей не по силам. Она полагается главным образом на свою скорость и ловкость, старается рассеять врагов на местности и разобраться с каждым один на один. Бой ведется интуитивно: если Фэйт бежит прямо на противника, то получится удар с разбега; если рядом оказалась стена, можно от нее оттолкнуться и исполнить удар с полразворота; если нажать кнопку «присесть», девушка исполнит подкат и заедет спецназовцу по ногам. Упавшее из рук полицейских оружие можно тут же пустить в дело, но стрелять оно будет только до тех пор, пока есть патроны в обойме, а потом его придется выкинуть. Фэйт делает это без всякого сожаления: оружие замедляет ее, да и вообще, не про это игра.

Интерфейса на экране нет вообще, есть только круглый прицел, чтобы проще было стрелять и ориентироваться, где верх, а где низ, во время трюков. При желании прицел и даже цветовое кодирование можно отключить. Играть при этом станет, конечно, сложнее.

Много вопросов вызывает место действия Mirror's Edge. В главном меню, когда на экране крутится панорама города, отчетливо видны очертания шанхайской телебашни «Жемчужина Востока», а кто-то особо глазастый разглядел, что Фэйт носит сникеры индонезийской марки **Loggo**, из этого сделали вывод, что дело происходит в Сингапуре (к Индонезии он не относится, но это самый известный и самый современный мегаполис того региона). На самом деле город в Mirror's Edge вымышленный, в нем есть черты и Востока, и Запада. Но Востока, наверное, все-таки больше — Фэйт сама азиатка.

Ну а теперь немного холодного душа: Mirror's Edge хоть и немного, но страдает от синдрома **Tomb Raider**. Это когда тебе хочется мчаться вперед, наслаждаться возможностями, которые дает игра, а вместо этого ты вдруг застреваешь на одном месте, будучи не в состоянии перепрыгнуть через какое-то особенно злополучное место. Как это раздражает, известно всем, а в случае с Mirror's Edge — еще и сбивает с темпа. Но поднимать тревогу по этому поводу пока рано: это могут быть издержки демоверсии. Показанный на ЕА3 кусок игры едва ли не на треть дублировал трейлер, а это значит, что показывать еще толком нечего. Да и, вообще, вряд ли мы увидим Mirror's Edge в этом году — с такими играми больше удовольствия доставляет предвкушение чуда, чем само чудо. ■

Команда у Mirror's Edge интернациональная: кроме шведов, есть ирландцы (продюсер Оуэн О'Брайен, на фото), итальянцы (другой продюсер), представители других стран Европы и даже Азии.

DEAD SPACE

ЖАНР: КОСМИЧЕСКИЙ ХОРРОР
РАЗРАБОТЧИК: EA REDWOOD SHORES
ДАТА ВЫХОДА: 28 ОКТЯБРЯ 2008 ГОДА

Про **Dead Space** в инсайдерских кругах ходит познавательная история: якобы команда вынашивала этот проект несколько лет, преподносила его и так, и эдак, но понимания не встречала. А потом, когда команда уже собиралась поставить на нем крест, гора сама пришла к Магомету — в EA начались реформы, и сверху пришло одобрение на Dead Space. Неизвестно, насколько правдива эта история (разработчики в подробности не вдаются, говорят лишь, что определенности действительно не было долго), но одно можно сказать точно: команда горит проектом, а это самое главное.

Dead Space не просто игра, уже сейчас это целая вселенная. Весной вышла серия комиксов, рассказывающих предысторию игрового сюжета, незадолго до выхода Dead Space появится анимационный фильм, а уж в том, что у игры будут продолжения, сомнений практически нет. Не исключают в EA и возможность полноценной экранизации, но о ней можно будет говорить только после релиза.

Самый большой интерес вызывают, как ни странно, комиксы. Хорошо нарисованные и озвученные, они нагнетают атмосферу лучше, чем сама игра. Сюжетная диспозиция следующая. На какой-то отдаленной планете группа шахтеров будущего находит странный обелиск. Обелиск явно не простой: очень скоро работяги начинают страдать бессонницей и видениями, открыто игнорируют приказы начальства колонии, а само начальство получает от своих боссов наказ беречь обелиск как зеницу ока. На этом месте комиксы оканчиваются многоточием, а дальше эстафета переходит к игре. Начинается она с того, что на приписанный к той самой колонии корабль «Ишимура» прибывает спасательная команда. Не военные, нет — обычный инженер по имени Айзек Кларк и двое его напарников, отправленных Землей для помощи экипажу (там потеряли связь с «Ишимурой» и посчитали, что возникли какие-то неполадки с техникой). Но когда команда Кларка ступает на борт корабля, они теряют друг друга из вида и вскоре обнаруживают, что колонисты мутировали в монстров (некроморфов) и появлению гостей совсем не рады. Кларк, даром что военного опыта не имеет, ситуации ничуть не удивляется и тут же обращает против них свои инженерные приспособления.

Сами монстры попадаются самые разные: есть маленькие, прыгучие и очень доставучие твари, есть большие с длинными, нескладными ногами, которые можно отстреливать и швырять ими (с помощью Kinesis Gun, аналога гравипушки) в других врагов, есть мутанты, которых надо поджаривать из огнемета, потому что изнутри они начинены целым роем мелкой прилипчивой дряни, а есть мутанты вообще беззащитные, но отравляющие воздух вокруг себя и тем самым распространяющие заражение дальше. Темп у Dead Space не слишком высокий, в этом плане игра ничем не отличается от других представителей жанра. Такая неторопливость отчасти объясняется и управлением: задействован весь геймпад без остатка, причем все кнопки используются одинаково интенсивно. Носить с собой можно только четыре вида оружия, а подбираются все предметы только вручную — карманы у Кларка не безразмерны, приходится выбирать, что взять, а что оставить.

Несмотря на то что монстров можно кромсать на куски и швырять в них бочками, разрушить ничего вокруг себя нельзя — интерьеры абсолютно статичны. И, по правде сказать, не особенно интересны: коридоры, коридоры, коридоры… Проблески бывают, когда попадаешь в помещения с невесомостью: звук (вот он, кстати, хороший — густой такой, насыщенный) отключается, вокруг проплывают обломки и чьи-то откушенные головы, а ты вспоминаешь навыки **Prey** и пытаешься сориентироваться в пространстве, где любая поверхность может быть и полом, и потолком. Свободно плавать в невесомости Кларк не умеет, он может лишь прыгать от одной поверхности к другой и приклеиваться к ним с помощью магнитных ботинок.

Общее впечатление от сеанса с Dead Space остается примерно то же, что было от **The Thing** (экшен-хоррор 2002 года по мотивам фильма «**Нечто**»): хорошо, но ничего сверхъестественного. Хотя медаль Гагарина Dead Space заслуживает сполна: в жанре «космический хоррор» давно уже образовался вакуум. ■

В мире кино у Dead Space есть как минимум двое кузенов: фильмы «Нечто» (The Thing) и «Сквозь горизонт» (Event Horizon).

Сюжетные подробности Dead Space, скорее всего, останутся в секрете до самого релиза: во всех роликах Кларк безмолвствует и никто, кроме монстров, дружбу водить с ним не хочет.

THE LORD OF THE RINGS: CONQUEST

ЖАНР: «ВЛАСТЕЛИН КОЛЕЦ», ПОСЛЕДНИЙ ОТЖИМ
РАЗРАБОТЧИК: PANDEMIC STUDIOS
ДАТА ВЫХОДА: КОНЕЦ 2008 ГОДА

The Lord of the Rings: Conquest оказался наименее интересной игрой EA3 (за вычетом спортивных игр и казуалок). В то время как по соседству люди с ВОТ ТАКИМИ глазами смотрели на **Mirror's Edge**, вздрагивали от звуков **Dead Space** в комнате, затемненной до состояния «найди на ощупь продюсера», возбужденно месили зомби в **Left 4 Dead** и изучали посвященный **Red Alert 3** уголок русской культуры (бескозырки, матрешки, пиво «Балтика» — мы посоветовали добавить в следующий раз голубой берет ВДВ)... Так вот, в это самое время далеко не самая последняя в индустрии фирма **Pandemic** показывала то, что в английском языке обозначают фразой «*sad f****».

Conquest — это не что иное, как **Star Wars: Battlefront**, перекроенный под мерки «**Властелина Колец**». От перемены мест слагаемых, по большому счету, ничего не изменилось, очертания Battlefront угадываются с первого взгляда. Одиночный и многопользовательский режим ничем толком не отличаются, разница только в том, в сингле ты играешь один, а кооператив и мультиплеер подразумевают наличие и живых игроков, и ботов. Лимит установлен на отметке «16 игроков на одной карте», и это значительно меньше, чем в **Battlefront 2** (там на одном поле боя могли сойтись до 64 человек). Чтобы уровни не казались пустыми, кроме живых игроков в сражениях участвуют управляемые искусственным интеллектом статисты, их число может достигать сотни.

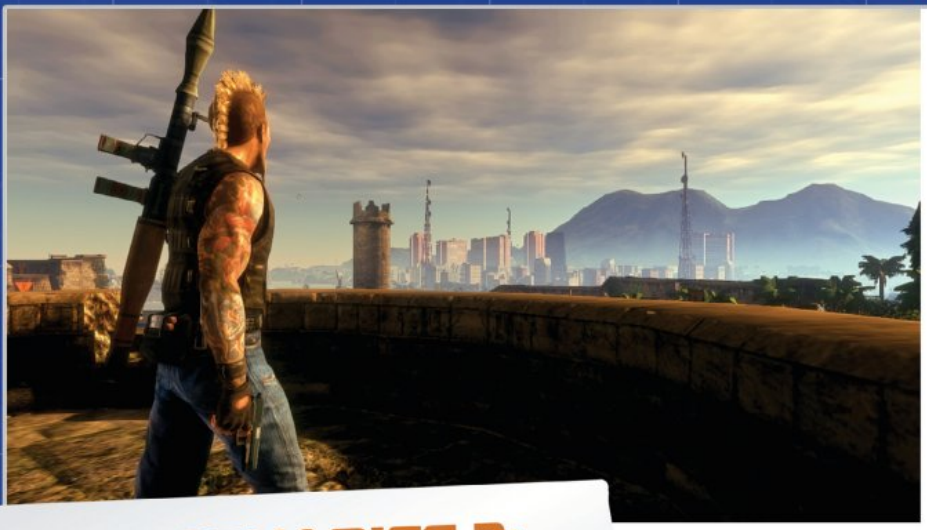
По аналогии с Battlefront, уровни Conquest повторяют все самые значительные сражения кинотрилогии. Сначала ты выбираешь сторону (Саурона или альянс людей, эльфов и гномов), потом класс (один из четырех на выбор), затем карту, а когда карта, наконец, загружается, тебе сразу дают какое-нибудь задание — например, охранять ворота Минас-Тирита. Через ворота тут же врываются орки, и ты делаешь первое открытие из разряда «и что, они предлагают в это играть?»: боевая система в игре фактически отсутствует. Я играл за мечника, у него было три, целых три типа ударов, но большой разницы между ними заметно не было, да и никакой системы под это не подведено. Враги *просто* нападают, а ты их *просто* рубишь — знай себе долби и долби по клавишам, не маневрируя и не меняя тактику. В кульминационный момент появляется тролль, и для его успокоения приходится исполнить серию quick time events: подскочить сзади, забраться по спине на голову, а потом сигануть вниз и в полете распороть мечом брюхо.

В следующем матче я играл уже за лучника (хотелось попробовать армию Саурона, но она была недоступна) в поле перед Минас-Тиритом. После успешного завершения пары мини-заданий игра предложила переключиться на героя. Я выбрал Леголаса, после чего, естественно, последовал эпизод с элефантом. Завалить его оказалось на удивление просто, а выглядело это как-то ну совсем буднично: несколько попаданий в ключевые точки, совсем чуть-чуть акробатики — и все, слон беспомощно падает. Стрелков на спине у элефанта почему-то не оказалось, поэтому мне даже никто и не мешал.

Почему Conquest смотрится так тоскливо, на самом деле понятно: игра сделана из отходов производства, которые просто жалко было утилизировать. У Pandemic без дела пылилась концепция Battlefront, а EA надо было куда-то пристроить лицензию на «Властелина Колец», и так уже выжатую досуха. Когда их свели вместе, получился Conquest. Жаль, что правило математики «минус на минус дает плюс» здесь не работает. ■

Странно говорить такое про LOTR: Conquest, но даже на скриншотах игра выглядит лучше, чем в действительности.

Не переживайте насчет назгула — как показала практика, играть и выигрывать в Conquest довольно легко. По крайней мере, в сингле.



MERCENARIES 2: WORLD IN FLAMES

ЖАНР: НОЧНОЙ КОШМАР УГО ЧАВЕСА
РАЗРАБОТЧИКИ: PANDEMIC STUDIOS И LTI GRAY MATTER
ДАТА ВЫХОДА: 31 АВГУСТА 2008 ГОДА

Встык в встык с **The Lord of the Rings: Conquest** демонстрировалась игра совершенно иного полета. **Mercenaries 2** — продолжение знатного консольного экшена, который в 2005 году вышел на Xbox и PS2, но так и не добрался до персоналок. Это была игра про трех наемников, охотящихся за северокорейскими лидерами в обмен на вознаграждения, один из лучших на тот момент sandbox-экшенов. Вся суть становилась понятна уже из подзаголовка **Playground of Destruction**: что хочу, то и ворочу.

Вторая часть придерживается ровно той же линии, только масштаб веселья вырос на порядок. За окном теперь не Северная Корея, а Венесуэла, на календаре — август 2010 года. Главный герой получает заказ от венесуэльского наркобарона Рамона Солано, но потом заказ вдруг отменяется и убить пытаются уже самого наемника. Чуть позже Солано приходит к власти, учреждает диктатуру и вносит раздрай в ряды ОПЕК. На стороне Солано — его собственные войска и большая часть армии, против — повстанцы из Народно-освободительной армии Венесуэлы. Кроме них, к борьбе за венесуэльскую нефть вскоре подключается армия Китая, организация Allied Nations (завуалированная ООН) и частная военная структура Rastafarian Pirates, воюющая в интересах топливной компании Universal Petroleum Corporation. Игрок может присоединиться к любой из сторон, даже к Солано.

Наемников в игре трое, на выбор, лица все те же самые: черный афроамериканский негр Кристофер Якобс, гонконгская китаянка Дженнифер Муй (озвучивает ее Дженнифер Хейл — голос Наоми Хантер из **MGS 4** и женской версии Шепарда из **Mass Effect**) и шведский панк Матиас Нильссон (говорит голосом Питера Стромаре, актера, сыгравшего, например, русского космонавта в «**Армагеддоне**»).

Кого из них взять, принципиального значения не имеет, все зависит от ваших эстетических и гендерных предпочтений. Сюжет тоже можно без проблем пропустить мимо ушей, потому что игра совсем не об этом. Она о том, как ты садишься в «Ламборгини» с гранатометом на крыше (!), несешься не разбирая дороги и стреляя во все живое вокруг, потом, когда «Ламбо» надоедает, пересаживаешься на мотоцикл, потом на катер с ракетной установкой, потом топишь катер, вплавь добираешься до аквабайка, разгоняешься и влетаешь на вертолетную площадку, садишься в Ми-24, поднимаешь его в воздух, ровняешь с землей целый район небоскребов, выпрыгиваешь из вертолета (высота — метров 300) и, пока летишь в сторону моря, любуешься панорамой разрушенного города и думаешь, как бы еще поизобретательнее набедокурить. Точно такое же поведение провоцирует GTA, но GTA — это sandbox обо всем сразу, а Mercenaries 2 — чисто про войну. Техники — а вокруг нее здесь все и построено — более ста разновидностей, такого выбора нет даже в GTA 4.

Серьезная техника вроде танков обычно захватывается в ходе quick time events. Выглядит это примерно так: сначала ты убиваешь пулеметчика, затем залезаешь на ствол танка и бежишь по нему к люку, открываешь люк, оглушаешь или убиваешь танкиста и заталкиваешь его обратно в башню наедине с гранатой. Взрыв — и машина в твоем распоряжении.

При всем своем веселом характере Mercenaries все-таки игра не AAA-уровня. Она, во-первых, слишком простецкая (куражиться весело, но долго этим заниматься не будешь), а во-вторых, не вылизана так, как принято вылизывать дорогие блокбастеры. Физика, например, иногда ведет себя странно: врезаешься в чужую машину — а она неестественно подпрыгивает, словно это какой-нибудь **Twisted Metal 2** образца 1996 года. В общем, Mercenaries 2 — это такой хорошист, слишком ветреный и недостаточно прилежный, чтобы стать отличником.■

При нынешних ценах на нефть сценарий Mercs 2 уже не кажется особенно фантастичным.

В сущности, Mercs 2 — это GTA 4, сменивший гопнические треники на штаны цвета хаки и расставшийся со всеми «гражданскими» обременениями. Только война и ничего кроме войны.

Во что поиграть

В этом месяце

В прошлом месяце эта колонка закончилась следующими словами: «*На этом у нас практически все, и, честно говоря, после такого релизного пиршества за следующие два месяца несколько боязно. Но мы что-нибудь придумаем*». На исходе лета наши опасения, наконец, сбылись — играть в августе практически не во что. Это, казалось бы, хороший повод еще раз посоветовать **Alone in the Dark**, а заодно адресовать несколько матерных предложений всем тем, кто на нашем официальном форуме разводит полемику, придирается к управлению и отказывается признавать в Alone in the Dark важнейшее индустриальное событие этого года.

Заняться всем этим мешает одна игра — **Devil May Cry 4**. Серия Devil May Cry — это такой азиатский сюрреализм с человеческим лицом. Есть вроде бы все причины, чтобы приличный человек обходил ее стороной: идиотские начесы, гигантские мечи, сложносочиненная система взаимоотношений между персонажами, картонная драма с аниме-глазами. Но как только начинается геймплей, вы ежеминутно забываете собственное имя. Это единственная игра на Земле, в которой можно подбросить врага в воздух, взлететь вместе с ним, исполнить сорок ударов в полете, а потом еще и дать залп из чего-нибудь огнестрельного. Devil May Cry — это жанр художественной гиперболы, возведенный в абсолют. Тут самые сумасшедшие вещи вроде демонов, дерущихся на кончиках усов гигантской жабы (между прочим, абсолютно реальный пример), сменяются избиением фиолетового вымени. Учитывая, что ни одного человеческого слэшера со времен **Severance: Blade of Darkness** на PC так и не появилось, Devil May Cry 4 мы встречали в повышенной боевой готовности: с цветами и транспарантами (консольную версию половина редакции прошла уже несколько раз). Поэтому к объективной оценке в 8,5 баллов мы, учитывая общий жанровый голод, добавили еще полбалла.

На этом практически все. Есть еще наша главная рекомендация в полурегулярной рубрике «а вы и не знали». Инди-квест **Dirty Split** распространяется бесплатно прямо с сайта разработчиков и выглядит не то как ожившая обложка группы De-Phazz, не то как коктейльные иллюстрации 60-х. Внутри, правда, кроется стандартное жанровое упражнение, так что мы, если что, предупредили.

Тем временем мы отбываем на E3 смотреть на игры, которые, несомненно, появятся в этой рубрике в течение ближайшего года.

Олег Ставицкий, редактор

КОДЕКС ВОЙНЫ: ОСАДА

■ **Жанр:** пошаговый варгейм ■ **Издатель:** 1С ■ **Разработчик:** 1С: Ino-Co ■ **Мультиплеер:** интернет, хот-сит ■ **Системные требования:** 1,5 (2,4) ГГц, 512 Мб (1 Гб), 128 (256) Мб видео

И сам «**Кодекс войны**», ввиду отсутствия конкурентов ставший лучшей отечественной игрой прошлого года, и аддон «**Высшая раса**» были приняты публикой на ура. А вот анонс «сборников миссий» расколол фанатов на «за» и «против». Конечно, очень приятно было бы написать, что «**Осада**» переворачивает мир «Кодекса войны» с ног на голову, что орки находят у себя в пустошах местный тибериум и строят тесла-катапульты, простреливающие карту от края до края… Но приходится констатировать — «**1С: Ino-Co**» второй раз подряд делает шаг на месте.

Перед нами все те же гексагональные шахматы, где исход боя зависит от десятка факторов, начиная от типа местности и заканчивая навыками каждой из сторон. Кроме новой кампании на 19 сражений и отдельных миссий, «**Орда**» может похвастаться лишь тремя безликими героями. Правда, надо отдать Ino-Co должное — будучи стеснены в возможностях, они стараются выжать из игры максимум. Миссии стали сложней и интересней одновременно. Например, тут сначала нужно загнать эльфов в магический портал, заставив отступить на строго оговоренную территорию (!), а потом силами одной кавалерии взять хорошо укрепленный город, под завязку набитый пехотой. И все это при подавляющем численном преимуществе противника.

Радует и то, что «Кодекс» после многочисленных сравнений с **Fantasy General** начал перенимать масштабы последнего. Уже к третьей-четвертой миссии наш отряд разрастается до размеров небольшой армии, а мы перестаем зачищать карту эдаким «ударным кулаком» в шесть-семь юнитов. Тактика, соответственно, перестает сводиться к умению правильно строиться и атаковать в нужном порядке — можно, например, разделить отряд на две самостоятельные группы. Это, конечно, не переворот в геймплее, но уже кое-что.

А вот сюжет по-прежнему прост и незатейлив — воюем-с. Как обычно, с кем попало, от волков-призраков до других людей, но в основном достается эльфам во главе с Сагиттелем, на поимку которого и отправляются главные герои. Причем если раньше кампания представляла собой прямую дорогу, на которой нам иногда позволялось определить следующую битву, то теперь, выбирая на старте между сэром Карелом и капитаном Адрианом, мы, по сути, выбираем две разные дороги к финалу.

В целом же выход таких вязанок с миссиями к «Кодексу» напоминает увлечение шахматными задачами — решаешь, обсуждаешь с другими любителями и ждешь следующий набор, более сложный. Неплохое развлечение, но «1С: Ino-Co» способны на большее. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

SUPREME RULER 2020

■ **Жанр:** глобальная стратегия ■ **Издатель:** BattleGoat Studios ■ **Разработчик:** Paradox Interactive **Издатель в России:** 1С ■ **Локализатор:** Snowball Interactive ■ **Мультиплеер:** интернет, локальная сеть ■ **Системные требования:** 800 МГц (1,2 ГГц), 512 Мб (1 Гб), 16 (32) Мб видео

Сказать, что **Supreme Ruler 2020** является глобальной стратегией, — все равно что назвать Тихий океан большим водоемом. Перед нами — детальная карта мира, воссозданная с помощью спутников NASA, с десятком тысяч населенных пунктов на ней и тоннами статистики по каждому из них, выписанными из реальных докладов. Вам предстоит вникать во все подробности жизни государства, от экономического потенциала страны до длины портянок у рядового Пупкина. И будьте уверены — слишком короткие портянки скажутся на военном потенциале Пупкина самым решительным образом.

Для тех, кто играл в **Supreme Ruler 2010**, вышедший в 2005 году, сообщаем: игра практически не изменилась. Всем остальным предлагается представить себе **Europa Universalis**, действие которой происходит в недалеком и несветлом будущем: мир пережил глобальный кризис, а крупные государства вроде США и России распались на отдельные области. Ваша задача — взять под контроль какое-нибудь обособленное село и сделать его сильнейшей державой в мире. Для разнообразия предлагаются отдельные сценарии, позволяющие сосредоточиться на одном из аспектов игры (наладить производство нефти, захватить соседа или что-нибудь в этом роде).

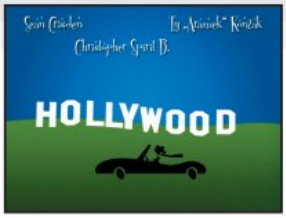
Предупреждаем, Supreme Ruler 2020 — игра глобальная даже по меркам самых глобальных стратегий. К примеру, наводнив рынок дешевой нефтью на старте, в середине игры вы получите глобальный обвал цен и большие проблемы. К счастью, **BattleGoat Studios** позволяют самостоятельно выбирать глубину погружения. Любой аспект жизнедеятельности страны можно поручить соответствующему министру, который будет работать исходя из ваших рекомендаций. Изрядно упрощает сложную диктаторскую жизнь и продуманный интерфейс — всю необходимую информацию о вышеупомянутых портянках можно получить двумя-тремя кликами.

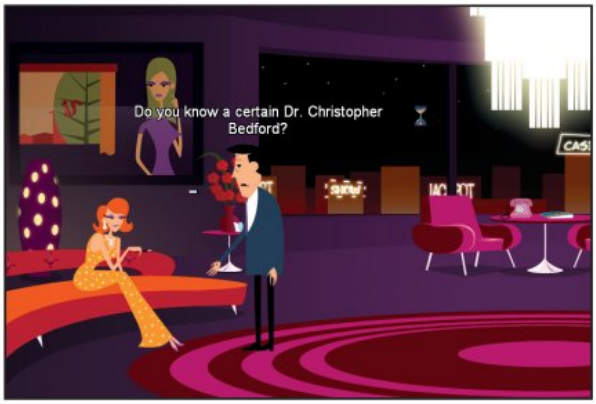
Так что играть в Supreme Ruler 2020 не сложнее, чем в любую глобальную стратегию. Правда, придется потратить немало времени на освоение, поскольку в игре очень, очень много всего. Многие ругают BattleGoat за отсутствие руководства к игре, но здесь вполне можно обойтись инструкцией к Supreme Ruler 2010, потому что большинство многочисленных новшеств выдержано в духе «*атомные станции теперь взрываются на 5% чаще*». Конечно, несколько раздражают проблемы с управлением (к примеру, необходимость вручную двигать каждый отряд в армии) и жуткая серо-буро-малиновая палитра. Но для тех, у кого при чтении вышеперечисленных возможностей сердце начинает биться быстрее, это вряд ли станет серьезной проблемой. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 8.0

DIRTY SPLIT

■ **Жанр:** квест ■ **Издатель в России:** Dreamimagination Entertainment ■ **Разработчик:** Dreamimagination Entertainment ■ **Мультиплеер:** отсутствует ■ **Системные требования:** 1 (1,5) ГГц, 128 (256) Мб, 64 (128) Мб видео





Хотите совершенно бесплатно поиграть в квест, где есть все: скандалы, интриги, расследования, юмор, стиль, атмосфера, разветвленные диалоги, удачные персонажи и весь классический набор традиционных упражнений с предметами, инвентарем и активными точками на экране? Для этого не нужно мучить совесть и торрент-сети, достаточно зайти на сайт студии **Dreamimagination Entertainment** (***www.dreamagination.org***). Там в свободном доступе лежит замечательная игра **Dirty Split**.

Вдохновленный иллюстрациями Джоша Эгла (более известен как **Shag**, ***www.shag.com***), этот квест буквально пропитан коктейльными 60-ми. В роли частного детектива Алана Бакстера мы расследуем убийство пластического хирурга, которое произошло в Лос-Анджелесе. Для этого придется пообщаться почти с двумя десятками персонажей, а также посетить Беверли-Хиллс, Нью-Йорк и Лас-Вегас.

Упор сделан именно на разговоры: по сравнению с другими квестами здесь просто беспрецедентное количество реплик и тем для обсуждения с отдельно взятым персонажем. Диалоги критичны для продвижения по сюжету и играют важную роль в решении текущих игровых задач. Последние вполне предсказуемы: мы обследуем ключевые локации на предмет улик, собираем их, правдами и неправдами прорываемся на аудиенцию к одним персонажам и работаем на побегушках у других в обмен на нужную информацию.

Вся эта рутина привлекательна, во-первых, тем, что здесь нет изматывающих забегов через череду локаций: все задачки и их решения расположены на расстоянии одного-двух экранов. Во-вторых, радует само общение. Бакстера ждет галерея забавных образов. Он, например, стойко выдерживает плевки в лицо от грузного полицейского шефа, уверенного, что частный детектив лезет не в свое дело, а затем берет автограф у стриптизерши, потерявшей свои контактные линзы. И даже получает воздушные поцелуи от портье с сережкой в ушах, который называет нашего героя «дорогушей», а себя именует не иначе как Chee-Chee.

Плюс кросскультурные отсылки: в полицейском управлении ищут человека, замеченного в излишне романтичных отношениях с лошадью, а в списке имен для автографа можно выбрать «Гайбраш».

Dirty Split — очень легкое, приятное и ненавязчивое развлечение, да еще совершенно бесплатное и сделанное на движке **Wintermute Engine** (лежит в основе десятков коммерческих квестов, включая **The Lost Crown, Sunrise, Art of Murder** и **Limbo of the Lost**). В общем, сложно не попробовать. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЖАНР Слэшер

- Издатель/разработчик
  Capcom
- Издатель в России/локализатор
  1С
- Похожесть
  - Серия Devil May Cry
  - Серия God of War (PS2, PSP)
  - Viking: Battle for Asgard (PS3, X360)
- Мультиплеер
  Отсутствует
- Объем
  Один DVD
- Сайт игры
  www.devilmaycry.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 4 Гб, 512 Мб видео

Илья Янович

Следить за тем, как на PC перебираются игры, для компьютеров вроде бы не предназначенные, — чуть ли не интереснее, чем в эти игры играть. Сперва был **Chaos Legion**, затем **Devil May Cry** за номером 3, потом пошли слухи о появлении у нас **Street Fighter 4** (которые успешно подтвердились). Плюс ко всему пару месяцев назад Эд Бун в интервью «Игромании» туманно намекнул на то, что **Mortal Kombat**, быть может, тоже окажется у нас. А тут еще и четвертый Devil May Cry подоспел почти без задержек. Все, в общем, прекрасно.

Несмотря на то, что Devil May Cry 4 — игра именитой серии от не менее именитых разработчиков и издателя, кредит доверия ей никто не выдавал. Слишком много по ее поводу было принято сомнительных решений: новый главный герой (который, казалось бы, вообще непонятно зачем нужен — на скриншотах и роликах он выглядел как light-версия Данте), смена стилистики, не предвещающая ничего грандиозного сюжетная завязка. Релиз все эти опасения последовательно развеял.

Шашки наголо

Давайте сначала разберемся с сюжетом и всеми этими колебаниями по поводу нового главного героя. Итак, пергидрольный блондин Неро живет в прибрежном городе Фортуна, ходит с MP3-плеером и посещает собрания Ордена Меча (на которых демонстративно зевает и оживляется только при виде девы по имени Кирие). Но главное — прячет свою демоническую руку в гипсе. Неро — полукровка, такой же, как и Данте, с той лишь разницей, что о его происхождении практически ничего не известно. По характеру и внешнему виду Неро — вылитый Данте в юности (то есть в третьей части): никакой растительности на лице (в то время как сам Данте, кажется, растит бороду), вспыльчивость, гипервозбудимость и вагон едких комментариев в запасе.

Ажиотаж вокруг нового протеже сильно напоминает крики трехгодичной давности по поводу того, что в **Dreamfall: The Longest Journey**, видите ли, играть предстоит не за давнюю любимицу Эйприл Райан. Схожесть ситуаций дополняется еще и тем, что и там, и там сценарный прием оправдался: поначалу идея играть за Неро и правда кажется безумной, но потом понимаешь, что следить за похождениями Данте и событиями вообще с такой точки зрения даже интереснее. А наблюдать там есть за чем.

Начинается все точно так, как мы уже сообщали (см. «Игроманию» №11'2007): на очеред-

К четвертой части Devil May Cry изрядно приобрел в цветах.

По дизайну боссов Capcom превосходит, наверное, все студии в мире.

10 вещей, которые предстоит сделать в Devil May Cry 4

1. Спасти любимую

Несмотря на то, что сюжет Devil May Cry 4 в целом не про любовь и не про спасение прекрасных принцесс, погоня Неро за Данте быстро превращается в поход по спасению Кирие, которая просто попала под горячую руку Ордена Меча (где она пела до прихода демонов в Фортуну). Чем все это закончится, мы вам, конечно, не скажем.

2. Победить Данте

Несмотря на то, что за Данте поиграть тоже дают (обещали половину игры, но по геймплейному времени выходит не больше трети), в сражениях Неро и сына Спарды драться мы будем всегда на стороне первого. Сражений таких в игре два: первое — в самом начале (обставлено как обучение), второе приходится аккурат на середину игры.

3. Очистить город от монстров

Город под названием Фортуна наводнили демоны (причем на этот раз они прорвались далеко не через одни врата, как это обычно бывало в прошлых частях). Уничтожая босса за боссом, Неро и Данте после каждой победы уничтожают очередные врата. А над центром города завис главный и самый крупный по габаритам портал.

4. Сыграть в кости

Devil May Cry не первый раз предлагает игроку абстрактные головоломки, не поддающиеся никакому объяснению. Здесь вот, например, вам не раз встретится поле обычной настольной игры, где нужно бросать кубик и двигать фишку по клеткам. В роли фишки — каменная фигура Неро. Кубик размером с комод, а бросать его нужно не иначе, как ударом меча.

5. Побывать в пасти у жабы

Один из самых ярких боссов — огромная, мерзкая и, если верить комментариям Неро, дурно пахнущая жаба. Сперва ее не видно — она отсиживается где-то в тумане, а нам предлагается бить двух дьяволиц, находящихся на кончиках жабьих усов (!). Но скоро появится и она сама, и сразу же попытается съесть Неро живьем.

6. Напороться на колья

Различного рода ловушек во всей серии было не то чтобы много — разве что лезвие-другое выедет из стены. В четвертой части Devil May Cry не стесняется использовать классические колья, а также не менее классические пропасти. К тому же встретится и лазерная ловушка, отдаленно напоминающая аналог из Resident Evil.

7. Поколотить вымя

Оказавшись в джунглях, вам (а также Неро и Данте) повстречается демон растительного происхождения, который наверняка запомнится самыми изощренными попытками стереть героев в порошок. Отыграться, впрочем, дают: запыхавшись, он (вернее, даже она) оставляет открытым свое то ли вымя, то ли кокон. Что с ним делать, пояснять, думаем, не нужно.

8. Умереть 839 914 раз

В Devil May Cry 4 следует играть исключительно на уровне сложности Devil Hunter — на всех прочих вы рискуете пропустить мимо себя много удовольствия. Боссы в этой игре не убиваются с молодецкого наскока: нужно сперва найти к ним подход, а ради этого придется умереть не раз и не два. В одном из боев нам понадобилось 40 попыток.

Битва в разрезе

Если вы никогда не играли в Devil May Cry, то понять, что происходит на окрестных скриншотах и о чем это мы тут вообще говорим, будет сложновато. Специально для тех, кто только присоединился к нашим именинам сердца, — покадровый разбор среднестатистической битвы в Devil May Cry 4.

У более-менее серьезных противников в DMC 4 есть первоначальный «режим защиты» — в нем они недоступны для нижних атак. То есть просто рубить мечом никак не получится.

Демонической рукой Неро очень удобно перескакивать от противника к противнику — во время атаки они обычно разбредаются по всей локации и уследить за выпадами каждого становится сложно.

Есть способ пробить защиту сразу же — достаточно войти в режим демона (расходует энергию, которая накапливается от убитых противников). Тогда добивающий приемчик можно провернуть сразу.

Сперва можно попробовать осыпать врагов градом пуль — особого урона это не принесет, зато заставит их пойти в атаку. Против слабых противников огнестрельное оружие порой очень эффективно.

Уворачиваясь от атак соперников и нанося удары сзади или сбоку, вы ослабите и пробьете их щиты. И вот тут можно провернуть один из спецприемов. Например, проткнуть врага его же мечом.

После прохождения сюжетной кампании, как это принято на консолях вообще и у Capcom в частности, игру сразу же удалять не стоит: откроются новые уровни сложности, режим в духе «Убей как можно больше тварей и не окочурься сам», плюс можно будет просмотреть все ролики из игры. Но действительно интересных вещей две: во-первых, это история Devil May Cry — для тех, кто пропустил прошлые части. Во-вторых, советуем просмотреть своеобразную энциклопедию по результатам прохождения: кроме банальных статистик, там можно обнаружить описания всех героев сюжета, подробную информацию по каждому стилю, удару, оружию и даже врагу, встретившемуся вам по ходу прохождения.

ном собрании Ордена Меча Данте беспардонно врывается в храм, перебивает всю охрану и наносит смертельное ранение главе Ордена, после чего скрывается. Кредо, брат Кирие, отправляет Неро в погоню за Данте. Мотивация легендарного сына Спарды была понятна почти сразу: Орден явно в чем-то замешан. Так оно и есть. Их основная цель — защита Фортуны от демонов — лишь прикрытие. Штатный профессор Агнус несколько лет по приказу главы вел исследования, цель которых — научиться изолировать демоническую силу и «подселять» (читай: подчинять) ее к человеку. Безрезультатными разработки Агнуса не назовешь, но эта информация уже проходит по разряду спойлеров.

Сюжет Devil May Cry 4 приятно удивляет: до размаха драмы японских RPG тут далеко, но игра все же старается, подбрасывает неожиданные повороты и даже, страшно сказать, поднимает серьезные темы. Плюс по сравнению с прошлыми частями здесь куда больше детально проработанных, ярких персонажей. И вот еще важная деталь — история Devil May Cry на этом явно не заканчивается.

К ней можно предъявить массу претензий, но рука Неро гарантированно годится для добивания врагов.

Порой к шинковке слабых монстров так привыкаешь, что мозг непроизвольно отключается.

«А это не ты проспорил мне $5 на прошлой неделе?»

Не обманывайтесь эффектной вспышкой: на самом деле пистолетом Неро и муху не прихлопнешь.

Кишки наружу

С описанием механики Devil May Cry традиционно возникает ряд трудностей. Во-первых, вербализовать печатными словами ощущения от свирепого слэшера (а Devil May Cry 4 — слэшер очень свирепый) довольно сложно. Во-вторых, в данном конкретном случае эта сложность возводится в абсолют ввиду художественных особенностей игры. Это крайне необычный экшен со своей собственной харизмой, а также со своим очень персональным, узнаваемым визуальным стилем и способом ведения мордобоя. В каком-нибудь **God of War** (максимально близкий ориентир) все, в общем-то, просто: есть вы, есть два меча на цепях, вокруг — враги, а вы просто давите на кнопку удара. Все, кто не успел увернуться, разваливаются на спецэффекты, не успев даже вскрикнуть.

Devil May Cry 4 требует уделить особое внимание каждому отдельно взятому врагу, и смаковать бои хочется бесконечно: подбрасывать демонов в воздух, расстреливать из пистолетов (гранатометов, дробовиков — подчеркнуть лучше все сразу), кататься на них как на сноуборде и впечатывать в стену. Во всех прочих слэшерах главное прорваться вперед, а уничтожение противников служит аккомпанементом. В Devil May Cry 4 бои не средство, а цель. При очередной стычке игра бережно запирает вас в локации с демонами один на один, чтобы ничто не мешало масштабной мясорубке.

Удовольствие в данном случае двойное, ведь героев у нас двое. Главная особенность Неро — упомянутая уже демоническая рука. Она в основном служит метательно-хватательным инструментом, а также используется при решении головоломок и скачках через пропасти. С точки зрения механики эта рука — главный оправдательный аргумент существования нового героя. Потому что его оружие, пистолет Blue Rose (исключительно декоративная пищаль) и меч Red Queen со встроенным средством для концентрации силы удара, меркнет по сравнению со стандартным набором Данте. Вскоре к руке так привыкаешь, что становится неясно, как Devil May Cry вообще раньше обходился без такой штуки.

Старый друг

Данте же — это, как и раньше, грубая ударная сила. Если при игре за Неро мы стараемся изящно подобраться к противнику, ухватиться за его оружие и исподтишка швырнуть чем-нибудь (а лучше — бросить его самого), то наш старый друг полагается только на увесистый меч Rebellion и пару пистолетов. Удары Данте не в пример сильнее, а пистолеты делают то, что и должны делать: обрушивают на противника град пуль. Ну и двигается он в разы шустрее Неро. Боевых стилей у Данте по-прежнему четыре — Trickster, Sword Master, Royal Guard и Gunslinger, причем переключаться между ними можно прямо на ходу, в результате чего игра открывает практически безграничные возможности для многоэтажных комбо.

Пожалуй, единственный крупный недостаток Devil May Cry 4 — то, что удары и приемы тут нужно, как и в прошлых частях, покупать. Приобретение каких-нибудь лечащих сфер вполне оправданно (статуи для закупки всегда стоят перед битвой с боссом). А вот изучать, извините, меню спецударов, подсчитывать количество собранных душ и вдумчиво решать, на что бы потратиться, а что может подождать, — это явно сбивает темп игры.

Действия первых трех частей разворачивались всегда в одной и той же местности: в первой части — в замке, во второй — на улочках города, в третьей — в башне (тот же, по сути, замок, только этажей побольше). Четвертая часть разгоняется как гоночный автомобиль: берет старт в городе, отправляет вас в порт, оттуда — в замок, потом мы опускаемся в катакомбы, пробегаемся по заснеженным местностям, попадаем в джунгли... И это еще не полный список. Примерно на середине игры Неро на некоторое время прячут в шкаф, нам дают в руки Данте. В основном, правда, придется повторно пробежать по местам боевой славы младшего товарища.

Это вообще отличительная особенность Devil May Cry — несколько раз использовать один и тот же материал. Повторяются локации, боссы, игровые моменты, но это ни капли не раздражает. Еще во времена Devil May Cry 3, где драться с Шутом приходилось раз пять, на фанатских форумах появилась шутка: «*Вам надоело пять раз в день убивать Шута? А теперь представьте, каково Шуту!*»

Плюс тут другие (не такие, как в третьей части) ролики — ставил их другой режиссер. Нельзя сказать, что они стали хуже или лучше. Но фантасмагорического идиотизма в них стало явно поменьше, и в новый стиль игры они вписываются идеально.

■ ■ ■

Ждать порта игры на PC пришлось всего ничего, менее полугода (по нынешним меркам пустяк). С управлением все, конечно, не так гладко, как хотелось бы: клавиши можно спокойно переназначать, но куда как удобнее подключить геймпад. К счастью, никаких сбоев и «перепутанных стиков» из порта Devil May Cry 3 тут не наблюдается.

Графически игра и на консолях выглядела просто отлично, а в ПК-версии случилась обещанная подкрутка текстур и, что наиболее заметно, доработка спецэффектов. Оптимизация при этом — похвальная, частота кадров стабильно высокая. То есть играть в Devil May Cry 4 на PC можно без страха за собственную жизнь. Исключение составляют разве что вывихнутые в истерике пальцы. ■

- ✔ РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✔ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ✔ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✔ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 95%

ДОЖДАЛИСЬ?

Лучшая игра серии и лучший на сегодня слэшер на PC.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	9.0
ЗВУК И МУЗЫКА	9.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 9,0

ВЕЛИКОЛЕПНО

ЖАНР Аркадный автосимулятор

- **Издатель**
  Empire Interactive
- **Разработчик**
  Bugbear Entertainment
- **Издатель в России/локализатор**
  Бука
- **Похожесть**
  - Серия FlatOut
  - Серия Burnout
- **Мультиплеер**
  - Интернет
  - Локальная сеть
- **Объем**
  Один DVD
- **Сайт игры**
  www.flatoutgame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 512 Мб видео

FLATOUT

ULTIMATE CARNAGE

Игорь Асанов

Ровно месяц назад мы уделили целых четыре глянцевых полосы превью **Burnout Paradise** — самой безумной аркадной гонке на земле, которая совсем скоро будет доступна и владельцам персональных компьютеров. На этом фоне нынешние две страницы с рецензией на свежую инкарнацию **FlatOut**, предыдущие части которой неизменно собирали у нас отличную прессу, выглядят, казалось бы, скромно.

Не ждали

Чтобы понять, почему так произошло, нужно привыкнуть к мысли, что **FlatOut: Ultimate Carnage** является не полноценным продолжением, а второй частью, пересобранной с поправкой на современные технологии. По сути, это тот же самый **FlatOut 2**, что два года назад поставил на уши всю нашу редакцию и на какое-то время даже стал любимой автогонкой Олега Ставицкого, который к играм этого жанра абсолютно равнодушен. Впрочем, FlatOut 2 под силу и не такое: даже серьезно настроенные любители **Need for Speed: Porsche Unleashed**, сев играть, через пять минут менялись в лице, начинали браниться и ломали в сердцах домашнюю утварь.

FlatOut умело спекулирует на внутренних деструктивных наклонностях любого нормального человека, и в этом всегда была главная сила серии. На одном из берлинских заводов по утилизации старых автомобилей для этих же целей предлагают самостоятельно расколотить кувалдой любое приглянувшееся авто, заплатив всего пять евро. Финны **Bugbear** пошли еще дальше и позволили не только крушить подержанные гоночные драндулеты десятками различных способов, но и устраивать с их помощью локальный апокалипсис в пределах трассы. Игра с радостью поощряет такое поведение, увеличивая за творимый беспредел запас нитроускорения. То есть вы легко можете улететь в канаву прямо на старте, прихватив с собой пару оппонентов, обрушить на трассу водонапорную башню, устроив массовый завал, а потом разом сжечь все нитро и финишировать первым. Оторванный экскаваторный ковш, вовремя угодивший в гущу соперников, может тут сыграть роль валенка, брошенного на пульт ядерной подлодки. А смотреть на то, как восемь ржавых и измазанных грязью автомобилей толкаются, переворачиваются и таранят бензоколонки, любой адекватный мужчина может практически бесконечно.

Но настоящим гимном мужскому деструктивному началу являются мини-игры, завязанные на все той же корректной физике. Ragdoll-фигурки водителей, вылетающие сквозь лобовое стекло при каждом серьезном столкновении, служат здесь основным спортивным снарядом. Всего финны придумали 12 развлечений: от боулинга до прыжков в длину.

Прошлым летом игра вышла также и на Xbox 360, получив вместе с обновленной графикой и новыми режимами подзаголовок Ultimate Carnage. И вот теперь, с годичным опозданием, эту же версию решили портировать и на PC. Получилось? И да, и нет: с одной стороны, игра смотрится на порядок лучше устаревшей второй части, но заметно отстает от большинства современных гонок, в том числе Burnout Paradise. Лучше всего разница с предшественником видна при взгляде на машины. Любая, даже самая неприглядная четырехколесная колымага теперь буквально лоснится от полигонов и сверкает динами-

Несмотря на бьющие из-под колес фонтаны грязи, изменять ландшафт в игре нельзя. Считайте это одним из наших пожеланий к продолжению.

Только в редкие моменты, когда на трассе ничего не происходит, можно увидеть, насколько похорошели модели машин.

Чтобы успешно финишировать в Carnage-режиме, одной скорости недостаточно. Приходится работать локтями.

Дерби с двенадцатью участниками — это гарантия того, что вас опрокинут на крышу прежде, чем вы успеете сказать «флэтаут».

ческими отражениями на корпусе. При этом машины по-прежнему не пачкаются (на фоне всего того внедорожного безумия, что творится в игре, это выглядит очень нелепо), хотя и пускают весьма правдоподобные фонтаны грязи из-под колес.

Окружающий мир тоже похорошел: солнечные лучи отражаются в воде, которая теперь красуется даже в главном меню, а все без исключения объекты отбрасывают динамические тени. Самих разрушаемых объектов на трассе стало, по заявлениям разработчиков, больше почти в два раза, но почувствовать эту разницу у нас так и не получилось. Возможно, потому, что их ассортимента и раньше хватало для полноценного веселья, а возможно — из-за броских спецэффектов, которые оживляют картинку гораздо лучше летающих покрышек. Взрыв какой-нибудь бензоколонки теперь виден, натурально, за километр, пыль и грязь от едущих рядом машин залепляет весь экран, а motion blur на высокой скорости мешает любоваться сельскими пейзажами.

Анархия на колесах

Проходить игру заново из-за одной только обновленной картинки решится далеко не каждый, и тут Ultimate Carnage есть что предложить. Новый игровой режим Carnage Mode не подменяет собой обычную карьеру (которая никуда не делась), но вносит в игру существенное разнообразие. Здесь от нас не требуется копить деньги на машины и новые запчасти к ним — все необходимое бесплатно выдается перед каждым этапом. А в гонках главной валютой становятся очки, получаемые за агрессивное вождение и уничтожение всего живого.

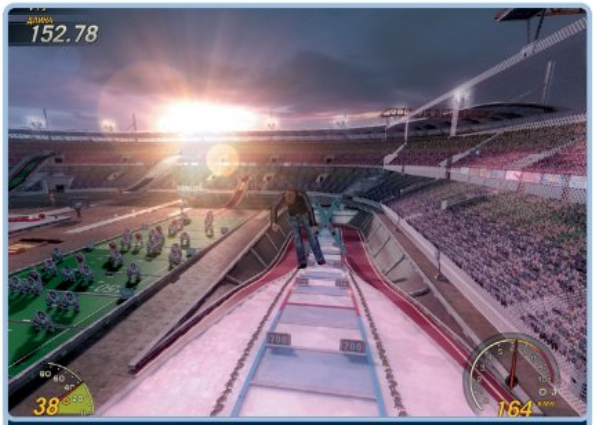
Раньше творимый на дороге беспредел проходил по категории факультатива, без которого при желании можно было обойтись. Сейчас такой трюк не пройдет — призовые места дают не за финишную позицию, а за количество набранных очков. Чтобы их добыть, нужно изворачиваться по полной программе: сносить витрины магазинов, таранить все, что можно. Словом, делать все то, за что мы любим FlatOut. Инстинкты гонщика «Формулы-1» тут придется сразу отключить — чекпойнты расставлены так, что аккуратным чистюлям продвинуться дальше просто не получится. Такой способ стимуляции вашего внутреннего Конана-варвара придумали еще **Criterion** в своем **Burnout**, и нам даже непонятно, почему финны решились перенять его только сейчас.

Кроме таких вот заездов, в новом карьерном режиме нашлось место еще нескольким развлечениям. Beat the Bomb, например, представляет собой чуть видоизмененный заезд на время. Слишком скучно? Отнюдь, если в вашей машине в такт убегающему таймеру тикает мощная бомба. Чтобы оттянуть взрыв и добраться до финиша, нужно снова поработать локтями, сбивая весь попавшийся хлам и собирать бонусы, дающие прибавку во времени.

Дерби, и так бывшее одним из главных развлечений, тоже преобразилось. У машины, на манер Burnout, есть запас из нескольких жизней (после уничтожения можно возрождаться), а по арене разбросаны все те же бонусы, дарующие мгновенный ремонт или ускорение, за которым идет основная охота. Сами схватки на арене стали теперь гораздо динамичнее, ведь участвуют там не восемь, как раньше, а целых двенадцать машин. То же самое касается любого другого режима в игре, кроме мини игр, в которые по-прежнему можно играть только в одиночку (не считая упомянутой возможности меняться местами за одним компьютером). Список мини-игр ничуть не изменился со времен FlatOut 2 — их все еще ровно двенадцать. А в попытках заставить несчастного пилота скакать по воде «блинчиком», а не идти ко дну, по-прежнему можно провести не один час.

■ ■ ■

Несмотря на все приятные нововведения, FlatOut: Ultimate Carnage едва ли можно отрекомендовать всем, кто уже прошел FlatOut 2. К сожалению, игра просто опоздала — этой осенью мы с нетерпением ждем в гости Burnout Paradise, который объективно лучше по всем параметрам, от графики до саундтрека. Но если вы по каким-то причинам вдруг не были знакомы с серией, смело прибавляйте к нашей оценке как минимум один балл и тотчас бегите в магазин за диском. Сейчас для этого самое время. ■



Если прыжки с лыжного трамплина кажутся вам опасными, попробуйте вариант без лыж

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Новый старый FlatOut: Ultimate Carnage все еще хорош, но рекомендуется к ознакомлению лишь тем, кто не видел оригинальный FlatOut 2. Всем остальным лучше дождаться полноценной третьей части.

ГЕЙМПЛЕЙ	8.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 7,5 ХОРОШО

THE INCREDIBLE HULK

Никто еще не глумился над пользователями ПК хуже, чем компания **SEGA**. Полгода назад они анонсировали сразу два вроде бы качественных экшена по кинолицензиям — **Iron Man** и **The Incredible Hulk**. Iron Man была славна разве что возможностью запулить во врага его собственной баллистической ракетой. А вот на нового «Халка» мы пучили глаза и обильно пускали слюну. Рычащая груда темно-зеленых мышц, разбирающая на физически корректные кирпичи город-герой Нью-Йорк, — это, согласитесь, довольно привлекательное описание. И приличные скриншоты это описание убедительно подкрепляли. Но куда там! Вместо порта с Xbox 360 и PS3 нам в обоих случаях подсунули ущербные версии с PS2 и Wii. Хуже того, реальные скриншоты появились лишь после выхода игры на прилавки.

История трансформации Халка из плоского героя комиксов в детализированную трехмерную гориллу полна драматизма. Первая попытка, кинофильм **The Hulk**, состоялась в 2003 году. Вместо ожидаемого звона спецэффектов американо-тайваньский режиссер Энг Ли (см. его гей-драму «**Горбатая гора**» и сказку про летающих людей «**Крадущийся тигр, затаившийся дракон**») снял тяжеловесную трехчасовую греческую трагедию про бытие трехмерного оборотня. Публика закидала философа помидорами. Компания **Marvel** погнала Ли взашей и наняла для новой постановки француза Луи Летерье («**Перевозчик-2**»). И все завертелось: «**Невероятный Халк**» сейчас более или менее успешно идет в прокате.

Игры, последовавшие за фильмами, тоже очень и очень разные. **Radical Entertainment** (трудятся сейчас над **Prototype**) создали в 2003 году отличный экшен — драйвовый, с эффектными cell-shading-роликами и сумасшедшими боссами.

Объект нашего сегодняшнего разговора, **The Incredible Hulk**, со вступительного ролика бросается в глаза едкой молью. Сюжет состоит из невнятных зарисовок «на тему». Вот мы прорываемся сквозь лабораторию в город, вот помогаем полоумному пареньку обезвреживать бомбы, прыгая с ним по крышам небоскребов, а вот смотрим скверно поставленную сценку на движке. Увязать эти события между собой удается с большим трудом.

Зато на разгром нам выдают целый Манхэттен. Вернее, участок земли, заполненный огромными раскрашенными прямоугольными коробками. По улицам виляют знаменитые нью-йоркские такси, взрывающиеся от одного нашего появления, ходят разбитые параличом бессмертные горожане, бегают солдаты и роботы, палящие лазерными лучами. Среди этого страха Халк чувствует себя комфортно — лазит по стенам ловчее Человека-паука, бьется любой подвернувшейся под лапу машиной и... верно, ровняет небоскребы с землей. Сделать это очень просто — нужно просто несколько раз садануть кулачищами по дому. Никакой радости разрушение не приносит — коробка падает под землю, а на ее месте появляется серая грунтовка с торчащими балками. Зрелищности в The Incredible Hulk как в мазутной тряпке — спецэффекты блеклые, герои неряшливо склепаны, текстуры эпохи первого Pentium.

Задания всегда одинаковы — убить врагов, собрать артефакты, обезвредить бомбы, надавать по шапке боссам. Они здесь разные: двадцатиметровый железный дровосек, летающая безногая девушка и еще куча подобных экспонатов кунсткамеры Marvel.

Однако даже битвы скучны до зубной крошки: игру бросает из утомительной сложности в примитивную легкость, и наоборот. Если всех новоприбывших роботов монотонно месить пудовыми кулаками, вскоре экран накроет багровой дымкой и придется срочно отсиживаться на каком-нибудь небоскребе. Есть и другой вариант — схватить желтого дровосека за диэлектрические ребра и месить тушей его собратьев. А лучше по-быстрому раскурочить армейский джип и жарить всех и вся обгоревшим кузовом. Два в одном — непробиваемый щит и самое мощное оружие в игре.

■ ■ ■

Если вам не терпится влезть в шкуру зеленого гиганта в синих шортах, сыграйте или в The Hulk (2003), или в **The Incredible Hulk: Ultimate Destruction** (PS2, 2005 год). А заодно пересмотрите фильм Энга Ли. ■

- **Издатель**: SEGA
- **Разработчик**: Edge of Reality
- **Похожесть**: The Hulk; I Was an Atomic Mutant!
- **Мультиплеер**: Отсутствует
- **Объем**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.incrediblehulkthegame.marvel.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,3 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Наш герой умеет разрывать машины и мять их в своеобразные кастеты. Но разве это важно при таких «изящных» урбанистических пейзажах?

Ну и quick-time events, конечно. Куда без них.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 2%

ДОЖДАЛИСЬ?
Тоска зеленая.

ГЕЙМПЛЕЙ	4.0
ГРАФИКА	3.0
ЗВУК И МУЗЫКА	5.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	4.0

РЕЙТИНГ 3,0
ПЛОХО

Акелла

СИМУЛЯТОР

Продолжение великолепной RACE 07: Чемпионат WTCC

GTR EVOLUTION™

- 49 уникальных автомобилей в 12 классах
- 19 трасс с 40 вариантами маршрутов
- Эксклюзивные автомобили категорий WTCC Extreme и GT
- Детализированная система повреждений
- Реалистичная анимация водителей
- Возможность выбора различных видов обзора, в том числе вида из шлема

nürburgring

SIMBIN DEVELOPMENT TEAM

© 2003-2007 The Simbin Group.

РЕКЛАМА

www.akella.com

© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"

Акелла

RS@IGROMANIA.RU
Илья Янович

ЖАНР Азиатский сумасброд

SAMURAI WARRIORS 2

- **Издатель**: Koei
- **Разработчик**: Omega Force
- **Похожесть**: Серия Dynasty Warriors; Warriors Orochi
- **Мультиплеер**: Сплит-скрин
- **Объем**: Один DVD
- **Сайты игры**: www.koei.co.uk/launch/samurai_warriors2

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Приучить компьютерных игроков к специфическому жанру азиатского псевдоисторического слэшера — не самая удачная идея **Koei**. Вокруг игр, созданных их подшефной студией **Omega Force** для консолей семейства PlayStation, сложился определенный культ. Но большинству ПК-игроков все это видится слабоуправляемым однообразным рубиловом с участием сотен китайцев и/или японцев. Ни европейским, ни американским, ни русским мозгом **Dynasty Warriors** и **Samurai Warriors** не понять.

Главная стратегическая ошибка издателя — портировать на PC сперва **Warriors Orochi**, а уже потом **Samurai Warriors 2**. Потому что первая игра — это сборная солянка из идей и персонажей всех предыдущих работ Omega Force. Поэтому те удивительные люди, которые интересуются всем этим азиатским беспределом, могут спокойно брать Warriors Orochi и играть. Ошибка номер два — портировать к нам обычную версию игры, а не **Xtreme Legends** (PS2, Xbox 360), где было по крайней мере больше персонажей.

Принципы геймплея у игры, в общем-то, такие же, как и у Warriors Orochi и Dynasty Warriors: рубилово, рубилово, рубилово на лошади, снова рубилово. Только, во-первых, это про японцев (впрочем, главный образ серии — Куча Китайцев — все равно фигурирует), а во-вторых, бегать тут предстоит одному. Движок у всех игр один и тот же, сюжет подается аналогично: брифинги, описания, дурацкие кат-сцены, где корчат страшные рожи и не менее страшно вопят какие-то важные азиатские мужи. Хотя, надо отдать должное, история и персонажи здесь проработаны тщательнее. Все-таки Warriors Orochi игра контентная, а не смысловая, там важно было в первую очередь количество оружия и персонажей (тут их всего 27, в «Орочи» — чуть ли не в три раза больше). Но похвалы сюжету относятся только к тому, что происходит между миссиями: во время боя в Samurai Warriors 2 не случается (в отличие от других игр серии) практически ничего. К тому же в смысле интерьеров и окружения все еще хуже, чем обычно.

Основная гордость игры — довольно продвинутая финансовая система. То есть предметы и оружие надо покупать, и здесь это вовсе не раздражает, как во всех остальных слэшерах. Золото добывается легко и просто: оно выпадает из поверженных врагов, разбросано по уровням, а также хранится в крепостях. В итоге копить на какую-нибудь особо быструю лошадь неожиданно становится занимательно, но рубить дни напролет нет просто никаких сил. Первые два часа игры вам будет забавно, потом следует час смертной скуки, а дальше главное остановиться: от обилия врагов, спецэффектов и страшных выкриков можно помутиться рассудком. А игра тем временем не думает тормозить: помимо громадной сюжетной кампании (у каждого героя отдельная история, но уровни похожи) есть отдельные миссии и «свободный режим», который исчерпывающим образом описывается фразой «и вышел он в чисто поле…».

В остальном Samurai Warriors 2 мало чем отличается от всего прочего творчества Omega Force. Крепитесь, на подходе **Dynasty Warriors 6** и **Romance of the Three Kingdoms**.

Портирована Samurai Warriors 2 так же безобразно, как и Warriors Orochi. Играть с клавиатуры никак нельзя: одновременно скакать, рубить и ворочать камерой нет никакой возможности. Играть в сплит-скрин не выходит тем более (если только у вас нет двух геймпадов), а он меж тем заметно вытягивает игру — вдвоем рубить азиатов заметно веселее. Единственная радость — текстуры тут заметно четче, чем в Warriors Orocihi, хотя на консолях Samurai Warriors 2 вышла намного раньше.

Есть ровно две причины, по которым вы можете всем этим заинтересоваться: либо вы любите серию и отчего-то решили поиграть в нее, сгорбатившись у монитора, либо вам очень нравится азиатская культура и азиатский же стиль. Мы, если что, предупреждали. ■

Если в статике что-то еще можно понять, то вживую во время боя в Samurai Warriors 2 обычно не разобрать ничего.

В роликах предстоит любоваться по большей части вот такими мужчинами.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Только для тех, кто знает и любит творчество Omega Force и имеет геймпад. Остальным просьба не задерживаться и проходить в сторону Devil May Cry 4.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	2.0

РЕЙТИНГ 5,5 СРЕДНЕ

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»:
123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-92-57,
Факс: (495) 681-44-07
admin1c@1c.ru, www.1c.ru

У каждого Свой Демон

DEVIL MAY CRY 4

1С ФИРМА «1С»

PLAYSTATION 3

XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

CAPCOM®

©2008 ЗАО «1С». Все права защищены. ©CAPC OM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

DEVILMAYCRY.COM

РЕКЛАМА

Александр Чепелев

ЖАНР Грани садизма

HAPPY TREE FRIENDS

FALSE ALARM

Мультсериал **Happy Tree Friends** — это такой объект современного мультипликационного искусства, который очень четко делит людей на две группы: тех, кого при его виде тошнит, и тех, кто гогочет над ним дурным голосом. Это милейшие, как будто с рекламы очередного детского йогурта зверушки, потрошащие друг друга внутренности и готовящие на Рождество люля-кебаб из мозговых извилин. Сюжет каждой серии примерно такой: синий олень приходит в гости к розовой белочке, мило с ней кудахчет, неосторожно задевает кипятильник, после чего следует горячая кровавая баня: слезы, вопли и глазные яблоки на люстре. Вместо того чтобы обыграть этот балаган в виде ожидаемых квест-зарисовок, **Stainless Games** взяли за основу подзабытую уже механику **Lemmings**. И запустили туда своих зверей.

Цель каждого уровня (всего их десять, каждый делится на три этапа) — не поубивать всех и вся, а совсем наоборот — провести хихикающих и раскрашенных в ядовитые цвета зверушек по максимально безопасному маршруту. Уровни, даром что называются «Ледовый каток», «Луна-парк» или «Фабрика конфет», — самая настоящая полоса садистских препятствий. Вот ущелье с кольями, чуть дальше — булькающая лава, затем пещера с огромными смертоносными сосульками, а в конце машут секирами роботы-самураи, которые разделывают неосторожных героев на две аккуратные половинки. Это не считая запертых дверей (нужно открыть), движущихся платформ (по ним надо провести героев) и пустых бассейнов (неплохо бы заполнить их жидкостью).

Все эти проблемы ложатся на плечи синего лося Lumpy, роль которого отводится нам. Он умеет замораживать, поджигать, взрывать и нажимать. Кроме стандартных взаимодействий вроде «опустить подъемник, покрутив вентиль», встречаются и задачи, основанные на физике. Например, в заполненное лавой ущелье льется снежная лавина. Попадая на огонь, снежинки превращаются в лед и образуют мост. Снегопад прекращается — мост тает, а нам за это время нужно быстро провести всю процессию.

Агрегатными состояниями можно регулировать и скорость героев — превращать зверей в ледышки, ставя их таким образом на «паузу», или разводить рядом с ними костер, чтобы бежали шустрее.

Если кому-то по дороге нечаянно припалят хвост или подерут лицо — не страшно, главное — хотя бы нескольких героев привести к финишу живыми. Сделать это несложно — прогулки здесь короткие и простые. Разве что разноцветные звери часто сбиваются с пути, бродят кругами и застревают друг в друге, чем изрядно раздражают.

■ ■ ■

При этом **Happy Tree Friends: False Alarm** удивительным образом не хватает тех самых садистских, изощренных смертей, которыми так славится сериал. Конечно, лесных друзей можно спалить, побить (из черепа покажутся мозги), взорвать кровавым дождем. Но мешает не к месту примененная кукольная графика. Одно дело — наблюдать за 2D-пластикой зверушек в мультфильме, и совсем другое — смотреть, как сминаются и лопаются надувные резиновые пупсы. Визуально это такой неизобретательный клон грядущей **American McGee's Grimm**: карамельные лужайки, домики из пастилы и надувные персонажи с нарисованными гримасами.

Здешняя механика — и это уже претензия посерьезней — совершенно не учитывает современные геймдизайнерские тренды. Физика играет прикладную роль, и вообще, за вычетом неизобретательного садизма, интерактивные Happy Tree Friends — это те же самые Lemmings. Сам мультфильм уже давно потерял статус интернет-феномена, а как самостоятельное произведение False Alarm развлекает примерно минут сорок. Которые, прямо скажем, можно потратить и с большей пользой. ■

Издатель
SEGA

Разработчики
■ Stainless Games
■ Mondo Media

Похожесть
Серия Lemmings

Мультиплеер
Отсутствует

Объем
~250 Мб через официальный сайт

Сайт игры
www.sega.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео

Если вместо помощи героям вы отвернетесь выпить бразильского чаю, то вскоре события примут примерно такой оборот…

…или такой.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 50%

ДОЖДАЛИСЬ?

Монотонный и неизобретательный клон Lemmings с садистскими наклонностями.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	5.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
5,5
СРЕДНЕ

Ritmix
реклама
Ritmix RF-9700
Стильный mp3-плеер
Сенсорный ЖК дисплей 2,4 дюйма
До 8 Гб памяти + слот для Micro SD
Аудио, Видео, Графика, Текст,
FM радио, диктофон
До 22 часов работы
Габариты: 86x52x12мм
Вес: 67г
www.ritmixrussia.ru
www.ritmixfun.ru
цифротека
М.видео
ТОЧКА
МАГАЗИН ИДЕЙ И РЕШЕНИЙ
СТАРТ Мастер
СЕТЬ МАГАЗИНОВ
www.startmaster.ru
POLARIS
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

RS@IGROMANIA.RU
Игорь Асанов

ЖАНР ■ Платформер ■ Квест

INSECTICIDE

Part 1

Интересно, что именно сейчас — в век маркетинга, блокбастеров и больших бюджетов — начинают всплывать на поверхность осколки некогда великой **LucasArts**, чьи шедевры эпохи 90-х ассоциируются у взрослой публики исключительно с разумным, добрым и вечным. Нам с вами такому развитию событий можно только порадоваться — игры у квест-ветеранов по-прежнему получаются как минимум интересные. Первым глотком надежды стали **Psychonauts** Тима Шафера, затем последовало триумфальное возрождение **Sam & Max**, а теперь к ним добавилась **Insecticide**.

Самые внимательные читатели могли прочитать о новой игре Майка Левайна (работал в LucasArts над **Sam & Max: Freelance Police**, сериалом **Monkey Island** и др.) еще в прошлогоднем E3-репортаже. Тогда-то мы и узнали, что его студия **Crackpot Entertainment**, пригретая независимым издателем **Gamecock Media Group**, работает над игрой, похожей одновременно на квесто-платформер Psychonauts и полицейские нуар-детективы 70-х. С неизменным чувством юмора, джазовым саундтреком и прямоходящими насекомыми в главных ролях. До человеческих размеров они вымахали в результате экспериментов с новыми сортами удобрений, но про то, как это случилось, уже мало кто помнит. Важно лишь, что род людской оказался вытеснен на задворки истории, а его место заняли перенявшие человеческие повадки насекомые.

В облике Insecticide моментально угадывается родство с Psychonauts…

…только сделано все на порядок бюджетнее и скучнее.

К сожалению, отличная стилизация — единственное, что позволяет ставить **Insecticide** в один ряд с другими произведениями лукасартовской школы. Больше всего визуальный ряд игры напоминает тех же Psychonauts, разменявших яркие краски на различные оттенки зеленого и черного. Это ничуть не удивительно, поскольку у обеих игр один на двоих арт-директор — Питер Чан, в прошлом причастный к **Full Throttle**. То, что вышло из-под его руки в этот раз, тоже тянет на маленький шедевр стиля. В роли типичного начальника полиции здесь, например, выступает крикливый навозный жук, раздающий нагоняй своим подчиненным не выпуская сигару изо рта. Двое из них (они же являются главными героями игры) — пожилой детектив Roachy и его юная зеленоглазая коллега Крис Лист — обладают двумя парами рук, ног, усиками и вообще всем тем, что положено иметь нормальным насекомым. Что, впрочем, ничуть не умаляет удивительного обаяния этой парочки.

Во многом это заслуга хороших текстов и озвучки. Наша подопечная Лист регулярно шутит (*«Я сказала — руки вверх! Нет, все руки»*, — говорит она шестилапому преступнику), а ее напарник брюзжит положенным любому старому таракану хриплым прокуренным голосом. Следить за сюжетом с участием таких персонажей всегда интересно, вот только истории про убийство в местной содовой империи чуть-чуть не хватает шизоидного размаха того же Sam & Max. Что ж, нуар-стилистика, пусть и с комедийным оттенком, диктует свои законы.

Параллели с Psychonauts одним только дизайном не ограничиваются: авторы зачем-то добавили в детективный квест элементы платформера. Получилось в разы хуже: скучные уровни и скромный набор возможностей в разы уступают шедевру Тима Шафера. Те несколько миссий, где нужно вести расследование и играть в классический квест, выглядят на этом фоне более-менее неплохо, но слишком уж неизобретательно. Задачки нарочито примитивны и сводятся к простому прочесыванию активных зон на предмет нужных улик. А поговорить с немногими доступными персонажами на отвлеченные темы тут не получится — не любят жуки пустой болтовни.

■ ■ ■

Insecticide не удалось усидеть на двух стульях — за хорошим платформером по-прежнему нужно обращаться к Psychonauts, а шизоидные детективные квесты гораздо лучше получаются у **Telltale Games**. Выглядит игра, кстати, ненамного лучше своего DS-варианта, и мы искренне надеемся, что хоть на портативной консоли Insecticide ждет успех.

P.S. На момент написания статьи в **Steam** был доступен для скачки только первый из двух запланированных эпизодов Insecticide. Когда ждать продолжения, пока не объявлено, но надежда на лучшее будущее игры у нас еще есть. ■

Издатель
Gamecock Media Group
Разработчик
■ Crackpot Entertainment
■ Creat Studios
Издатель в России
1С
Похожесть
■ Psychonauts
■ Новый Sam & Max
Мультиплеер
Отсутствует
Объем
Один DVD или около 500 Мб через Steam
Сайты игры
www.insecticidethegame.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1,5 ГГц, 256 Мб, 64 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- ✓ КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ✓ ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Insecticide выглядит и звучит как лучшие шедевры LucasArts, но играть от этого интереснее не становится.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	8.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ 6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

Акелла
В мире Анкарии магия неразделима со всеми живущими созданиями. Умеющий управлять течением волшебной энергии владеет огромным могуществом, и если его душа темна, последствия могут быть необратимыми. Легенды гласят, что однажды придёт герой, от выбора которого будет зависеть судьба всей Анкарии. Станет ли она царством света, или навсегда погрузится во тьму - решать только вам...
Огромный волшебный мир, открытый для исследования
Великолепное графическое исполнение и поддержка AGEIA PhysX
Детально проработанная сюжетная линия с множеством побочных заданий
Поддержка многопользовательского режима - совместное прохождение и PvP
6 героев со своими преимуществами и недостатками
ACTION-RPG
ACTION ASCARON LINE
РЕКЛАМА
www.akella.com
SACRED 2
FALLEN ANGEL
© 2008 "ASCARON"
© 2008 ООО "Акелла"
Все авторские имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии.
Нелегальное копирование преследуется.
Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru
Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nataly@cdnavigator.ru; Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@msgbox.ru;
Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellarostov@aaanet.ru; Новосибирск, (383)227-74-64, akellansk@akella.com;
Екатеринбург, (343)297-34-42, akellaekb@sky.ru.
Представитель на Украине -"Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua.
Филиал ООО "Полёт Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.
СОЮЗ
Настроение!
М.видео
ХИТ ZONA
Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Видео", "ХитZona" и "Настроение"
Акелла

RS@IGROMANIA.RU
Кирилл Волошин

ЖАНР ■ Ролевая игра ■ Стратегия

WINDCHASER

Издатель: Anaconda Games
Разработчик: Chimera Entertainment
Издатель в России/локализатор: Акелла
Похожесть: ■ Neverwinter Nights 2 ■ Серия Dungeon Siege
Мультиплеер: Отсутствует
Количество дисков: Один DVD
Сайт игры: www.windchaser-game.de

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2 ГГц, 1 Гб, 128 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
3 ГГц, 2 Гб, 256 Мб видео

Кризис идей в ролевом жанре за последний год сменился массовой социальной акцией «Скажи нет застою!». **The Witcher, Mass Effect,** анонсированные в этом году **Alpha Protocol** и **Rise of Argonauts** — в каждой из этих игр есть серьезные жанровые новации. **Windchaser** вносит свою лепту в это движение сопротивления привычным стандартам, но действует слишком непоследовательно: местами это почти революция, местами — примитивная компиляция.

Начнем с революции. Базовая основа **Windchaser** — старый добрый **Diablo**. Получили задание — зачистили местность — пошли дальше. Врагов полно, задания незатейливы, ролевая система лаконична. Однако немцы из **Chimera Entertainment** сделали ряд принципиальных поправок, которые кардинально поменяли привычную механику. Все, что они задумывали и о чем говорилось в нашем превью (см. «Игроманию» №5'2008), здесь реализовано. И даже больше.

Во-первых, персональный воздушный кораблик. Напомним суть гениальной находки: типичную для **Diablo** деревню, где можно возрождаться после смерти, торговать, складировать нажитое непосильным трудом, собирать и улучшать предметы, тут превратили в воздушное судно, по пятам следующее за героями. И это лишь малая толика его функций: корабль, например, ведет раскопки, добывает ценные артефакты, доставляет героев в места, недоступные простому пешеходу.

Во-вторых, боевая система, исповедующая классический принцип «камень-ножницы-бумага». Напомним, что каждый персонаж и каждый противник тут специализируется на одном из трех стилей — концентрации, дисциплине или хаосе. Один стиль силен против другого, но слаб против третьего. Бои ведутся отрядами, в которых могут находиться специалисты всех трех направлений. Но определяющим становится лидер, которого, что самое важное, мы назначаем сами: если он силен в хаосе, группа быстро достигнет максимальной эффективности именно в этом стиле.

Получается необычно: перед каждой схваткой, в зависимости от состава противников, нужно тасовать собственную группу, кого-то выводя на первые роли, а кого-то убирая в тыл. А когда бои усложняются и на игрока нападает сразу несколько вражеских отрядов, начинаются увлекательные упражнения с формированием собственных мобильных бригад.

При этом в релизе выяснилась еще одна подробность: оказывается, назначая лидера, нужно учитывать еще и прочность его боевого духа. Дело в том, что у каждого персонажа тут есть своя шкала моральной устойчивости. Если в ходе боя она падает до нуля, отряд, который он возглавлял, гарантированно бежит с поля боя.

Все это реально работает. Полнофункциональная поддержка с воздуха заметно обогатила игровой процесс, а сражения постоянно держат в напряжении, не надоедая до самого финала, — изумительная редкость в наши дни.

Кроме того, воздушный транспорт добавляет общей стратегической глубины. Мы должны захватывать точки обзора и удерживать их некоторое время — это открывает новый участок карты, позволяя кораблю продвигаться по локации. Прибавьте сюда необходимость уничтожать точки возрождения врагов, и вот мы вроде бы получаем необычную RPG, где нашлось место для тактики и стратегии.

■ ■ ■

Однако, растратив весь революционный запал на игровую механику, немцы сэкономили на истории и квестах. Местный сюжет — примитивнейшая компиляция. Герой слышит странные голоса, зовущие исполнить Высшее Предназначение, воюет с собственными двойниками, периодически теряет контроль над собой, разрывается между долгом и любовью, требует от грозного стража отдать последнюю часть артефакта и постоянно горит решимостью. Но это не творческая адаптация, а наивная детская самодеятельность по мотивам взрослых спектаклей. Разница в уровне исполнения между Windchaser и серией **Neverwinter Nights** (на которую явно ориентировались авторы) колоссальна. И никакой летающий корабль ее, к сожалению, не компенсирует. ■

У каждого бойца в игре есть два умения: активное и пассивное. При этом активным можно блокировать спецспособность врага.

Игре явно не хватает разухабистых воздушных сражений. Да и сам кораблик почему-то передвигается только по горизонтали: набрать высоту он не может.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ☑ ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 70%

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая в мире RPG с летающим инвентарем.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

© 2008 10TACLE STUDIOS AG. Developed by Deck13 Interactive GmbH. All rights reserved. All further registered trademarks are the property of their respective owners. © 2008 «Плэй Тэн Интерэктив». Все права защищены. www.playten.com © 2008 «Бествей». Все права защищены. www.russobit-m.ru Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums/

Игорь Асанов

ЖАНР Мотосимулятор

SBK 08

SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Издатель
Black Bean
Разработчик
Milestone
Похожесть
MotoGP 07
Мультиплеер
Интернет
Объем
Один DVD
Сайты игры
www.sbk08.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
2,4 ГГц, 1 Гб, 256 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
Core 2 Duo, 1 Гб, 512 Мб видео

Мировой чемпионат Superbike — один из двух главных двухколесных турниров, уступающий по популярности только MotoGP. Впрочем, уступающий ли — это еще большой вопрос. Календари обоих чемпионатов копируют друг друга процентов на восемьдесят, правила практически идентичны, а гонщики время от времени совершают переходы из одного лагеря в другой и обратно. Отличается только техника: здешние мотоциклы, представленные теми же, в общем-то, марками («Хонда», «Ямаха», «Сузуки», «Дукати» и др.), гораздо ближе к серийным образцам, чем к уникальным гоночным прототипам, которые участвуют в MotoGP. И поэтому, несмотря на очевидный перевес в рабочем объеме моторов (1200 против 800 «кубиков») и мощности, проигрывают тем по нескольку секунд на каждом круге.

Вся эта занимательная статистика хорошо отражает разницу между двумя очень похожими играми — свежевышедшей **SBK 08: Superbike World Championship** и прошлогодней **MotoGP 07**, признанной нами лучшей мотогонкой последних лет. Обе игры, как вы уже догадались, являются официальными симуляторами одноименных чемпионатов и прямыми конкурентами.

SBK 08 трудно отличить от Moto GP 07: похожая картинка, знакомые имена, трассы и марки мотоциклов. Но стоит только завести мотор и проехать несколько поворотов в гоночном темпе, как весь эффект узнавания рассеивается без следа. К SBK 08 нужно привыкать, и попытка пересесть на него с MotoGP 07 может вызвать разве что приступы недоумения. Нам неизвестно, как в действительности ведут себя тяжелые мотоциклы из Superbike по сравнению с коллегами из MotoGP — для этого нужно быть Максом Бьяджи, — но в играх разница просто огромна.

SBK 08 с радостью дает почувствовать себя Михаэлем Шумахером, который недавно пересел на мотоцикл немецкого чемпионата Superbike и вот уже две гонки подряд заканчивает на обочине. Двухколесные снаряды нестабильно ведут себя в поворотах, почти не позволяют «ловить» момент срыва колес и постоянно норовят выбросить наездника из седла. Потуги на симуляцию можно разглядеть и в модели повреждений мотоцикла и самого гонщика (после падения и удара на высоком уровне сложности вы сразу выбываете из гонки). Но все это выглядит скорее как попытка набить цену за счет не слишком нужных опций. В остальном процесс езды уступает главному конкуренту: нервное управление, плохое чувство скорости и звук как у советского пылесоса «Ракета».

Единственное, ради чего можно вынести все это, — возможность прокатиться по нескольким новым трассам, которых в календаре MotoGP нет. Вам всегда было интересно, как себя чувствуют мотоциклисты на длиннющих прямых итальянской Монцы, которые считаются опасными даже для автогонок? А тут еще есть английский Брэндс-Хэтч, французский Маньи-Кур, американский «Миллер» — всего двенадцать этапов. Немного, но в режиме чемпионата, где на каждой трассе приходится откатывать по нескольку заездов (от квалификации, супер-поула до двух основных гонок) этого хватает.

Про полезность геймпада в мотогонках мы уже говорили не раз, но повториться все-таки стоит. Нормально контролировать подачу газа, раздельные тормоза и наклон корпуса с клавиатуры довольно сложно, а учитывая слабую отзывчивость местного управления, так и вовсе невозможно.

С другой стороны, восемь лет назад, когда вышел **Superbike 2001** за авторством все тех же **Milestone**, это почему-то удавалось без проблем. Неясно, виновата ли в промахах игры ориентация на все мыслимые платформы, включая PSP и PS2 (нам достался порт с Xbox 360). Или, может, новый издатель **Black Bean** просто не чета **EA Sports**. Но возвращение симуляторов Superbike получилось не слишком удачным — играть в SBK 08 стоит разве что горячим поклонникам этого чемпионата. Всем остальным лучше обратиться к MotoGP 07. ■

Чиркать коленом асфальт на скользкой от дождя трассе, мягко говоря, небезопасно.

Мотогонки интересны хотя бы тем, что участвуют в них обычно не человекообразные компьютеры, а самые настоящие сорвиголовы.

РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
ЛЕГКО ОСВОИТЬ
ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 60%

ДОЖДАЛИСЬ?
Полноценной альтернативы серии MotoGP из SBK 08 не получилось — уровень пока не тот. Пробовать стоит, только если вам отчаянно не хватает мотогонок.

ГЕЙМПЛЕЙ	6.0
ГРАФИКА	7.0
ЗВУК И МУЗЫКА	6.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	6.0

РЕЙТИНГ
6,5
ВЫШЕ СРЕДНЕГО

THE POLITICAL MACHINE 2008

- **Издатель/разработчик**: Stardock Entertainment
- **Похожесть**: The Political Machine; Republic: The Revolution
- **Мультиплеер**: Интернет
- **Количество дисков**: Один DVD
- **Сайт игры**: www.politicalmachine.com

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
1 ГГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
1,2 ГГц, 512 Мб, 64 Мб видео

Такой праздник жизни, как выборы, никогда не мог похвастаться вниманием со стороны разработчиков. Создатели игр обычно предпочитают переходить сразу к процессу становления диктатуры, минуя промежуточные фазы. На ум приходит разве что **Republic: The Revolution**, которая была одновременно смелым экспериментом и довольно нудной игрой. **Stardock Entertainment**, выпуская годом позже свою **The Political Machine**, решили пойти другим путем. Они верно подметили, что для большинства избирателей выборы скорее повод купить торт с портретом приглянувшегося кандидата и способ занять утро воскресного дня. А значит, и игра должна выглядеть соответствующе.

The Political Machine 2008 ставит на те же принципы, что и первая часть, и к тому же выглядит гораздо ярче. Трехмерная карта со стилизованными постройками, узнаваемые карикатурные Хиллари Клинтон и Барак Обама с большими головами, союз «Родители за мировое господство» — присаживайтесь, шоу в полном разгаре. На пост главы государства как раз претендуют Арнольд Шварценеггер и кандидат от расы Drengin император Кон (это Stardock передают привет своему собственному шедевру **Galactic Civilizations 2**). Предвосхищая возможные вопросы: Иосифа Виссарионовича и Владимира Вольфовича в наличии нет, но их можно создать в специальном редакторе, задав необходимые параметры и приписав к одной из двух действующих партий. Изначально симпатии к либералам и демократам делятся поровну, а нам предлагается заняться исправлением этой ситуации.

Пусть карикатурный стиль вас не обманывает — думать придется немало. На демонстрацию управленческих талантов отводится всего 41 ход, так что борьба протекает в напряженном темпе. Успех нашего кандидата зиждется на двух китах. Во-первых, строительство избирательных штабов — как ни странно, они не только не требуют денег, но и сами приносят доход, а также позволяют проводить пиар-акции. Второй пункт — список тем, на которые ваш кандидат будет напирать во время предвыборных выступлений: снизить расходы на армию, ввести бесплатное образование, обязать сенаторов играть в жестокие видеоигры… Не забывайте также вербовать персонал, ибо кадры решают очень многое.

Собственно механика игры за четыре года почти не изменилась. Единственное новшество — появление «очков паблисити», которые добываются путем строительства специальных центров и идут на приобретение поддержки у тех или иных групп — профсоюзов, промышленных лобби и им подобных. Кроме того, Stardock для разнообразия ввела четыре сценария: выборы в 2008 и 1860 годах, политическая кампания в Европе и, наконец, борьба за власть на родной планете тех самых дренжинов.

Увы, поздравив своего первого эль-президенте со вступлением в должность, понимаешь, что главная проблема The Political Machine четырехлетней давности — общая условность происходящего — осталась нетронутой. Личность кандидата, например, почти не играет никакой роли — проверка показала, что даже самый недалекий уродец вполне может стать президентом США. Среди всего многообразия продвигаемых политиками тем всегда есть несколько однозначно выигрышных, вызывающих наибольший отклик в сердцах избирателей. В итоге игра сводится к автоматическому размещению избирательных штабов с последующими разъездами по стране. Поскольку никакого фактора случайности Stardock не предусмотрели, скука находит вас неожиданно быстро.

■■■

Отчего так получилось, понятно. Stardock хотели найти баланс, чтобы не свалиться в занудство Republic: The Revolution, но при этом сделать нечто большее, чем интерактивную политическую пародию. Не то чтобы они нашли золотую середину, но оказались где-то неподалеку. Как ни странно говорить это про политический симулятор, тем более от Stardock, но The Political Machine 2008 идеально подходит для того, чтобы отдохнуть и повеселиться, глядя, как американские избиратели отдают свои голоса кандидату от демократов Ктулху Фтанговичу. ■

Конструктор политических речей и слоганов — чуть ли не главный генератор веселья в The Political Machine.

Всю игру кандидат и простые избиратели смотрят на вас большими преданными глазами — не подведите их.

- РЕИГРАБЕЛЬНОСТЬ
- КЛАССНЫЙ СЮЖЕТ
- ОРИГИНАЛЬНОСТЬ
- ЛЕГКО ОСВОИТЬ

ОПРАВДАННОСТЬ ОЖИДАНИЙ 75%

ДОЖДАЛИСЬ?

Одноразовая, но задорная стратегическая пародия на политические выборы в США. От авторов Galactic Civilizations.

ГЕЙМПЛЕЙ	7.0
ГРАФИКА	6.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	7.0

РЕЙТИНГ 7,0 ХОРОШО

ХРОНИКИ НАРНИИ: ПРИНЦ КАСПИАН (THE CHRONICLES OF NARNIA: PRINCE CASPIAN)

■ **Жанр:** экшен ■ **Издатель/разработчик:** Disney Interactive Studio/Traveller's Tales ■ **Издатель в России/локализатор**: Новый диск/Troll.ru ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №7'2008

Вслед за одноименным фильмом вторая игра **Traveller's Tales** по «**Хроникам Нарнии**» смещает акценты в пользу масштабных сражений, шума и пафоса. В итоге игра стала эффектнее, ярче и… проще. В жертву ненавязчивости принесены: уникальные комбо-удары, совместные спецприемы и их апгрейды, а также сложные многоэтапные схватки с боссами. Пазлы за редким исключением свелись к переносу различных тяжестей. Зато резко выросло число играбельных персонажей, среди которых есть довольно забавные. **The Chronicles of Narnia: Prince Caspian** определенно лучше среднестатистической игры по кинолицензии, но и до самостоятельного произведения по-прежнему не дотягивает.

ПЕРЕВОД: Персонажи между собой практически не общаются, сюжет подается посредством видеофрагментов из фильма, где все озвучено по высшему разряду. Неудивительно, что с переводом меню и скупых текстов заданий локализаторы справились безупречно. Безусловный плюс легальной русской версии — подробное красочное руководство, которое вложено в коробку с диском в виде отдельной книжки. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

WARHAMMER: BATTLE MARCH (WARHAMMER: ПЕЧАТЬ ХАОСА. МАРШ РАЗРУШЕНИЯ)

■ **Жанр:** RTS/RPG ■ **Издатель/разработчик:** Namco Bandai Games America/Black Hole Entertainment ■ **Издатель в России/локализатор**: Новый диск ■ **Полная рецензия:** «Игромания» №7'2008

Вышедший в конце 2006 года **Mark of Chaos** стал для поклонников **Warhammer** серьезным разочарованием. **Black Hole** соорудили во всех смыслах среднее подражание **Total War**, что для игры со словом «Warhammer» в названии означало полный провал. Причем ругали игру именно за слабую тактическую составляющую. Дополнение **Battle March** снова разочаровывает, поскольку авторы предпочли ничего не менять в своей картине мироздания, ограничившись парой дополнительных рас, новым многопользовательским режимом и громкими заявлениями об исправлениях в балансе и доработанной тактике. Проверка показала, что все осталось без изменений.

ПЕРЕВОД: Как известно, при работе с оригиналом «**Новый диск**» подошел к своей работе с большим старанием, чем Black Hole к своей, и ради достоверного перевода мобилизовал людей из фан-клуба Warhammer. С «**Маршем разрушения**» проделано то же самое — переведено все, и переведено качественно.

Но вот с атмосферой дела обстоят не лучшим образом: даже орки, самая харизматичная раса Battle March, в локализованном виде полностью растеряла свое специфическое обаяние. В общем, лишнего повода сыграть в аддон русская версия не добавляет. — *Дмитрий Карасев*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.5

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ОТЕЧЕСТВЕННЫЕ ЛОКАЛИЗАЦИИ

Перед вами обновленный список отечественных локализаций.
Данная таблица состоит из двух подразделов:

1) ПОСТУПИЛИ В ПРОДАЖУ. Сюда помещаются все те игры, которые недавно поступили в продажу и которые уже можно купить.

2) НОВЫЕ АНОНСЫ. Здесь приводится информация по всем локализуемым играм, выходящим как в отдаленном будущем, так и в самое ближайшее время. Когда мы точно знаем, что игра уже поступила на прилавки и вы можете ее приобрести, мы перемещаем информацию о ней в раздел «Поступили в продажу».

Полный список локализуемых игр и отечественных проектов, а также информацию о тех локализованных/отечественных играх, что уже можно купить, мы публикуем на нашем **DVD** в разделе «**По журналу**». Таблица представлена в формате **XLS**.

Редакция «Игромании» напоминает, что вся информация о датах выхода локализаций, включая изменения и обновления, поступает к нам от отечественных издателей.

Поступили в продажу

■ **Age of Conan: Hyborian Adventures**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **Beijing 2008**
Рос. издатель/локализатор: Софт Клаб

■ **Depths of Peril: Эпоха варваров**
Рос. издатель/локализатор: Акелла

■ **FlatOut: Ultimate Carnage**
Рос. издатель/локализатор: Бука

■ **Guild Wars Factions. Подарочное издание**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Guild Wars. Starter Pack**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Guild Wars: Eye of the North**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Lost Planet: Extreme Condition. Colonies Edition**
Рос. издатель/локализатор: 1С

■ **Mountain Bike: Адреналин**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **Rail Simulator**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Ship Simulator 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2**
Рос. издатель/локализатор: Руссобит-М и GFI

■ **U-Boat: Битва в Средиземном море**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Zoo Tycoon 2: Зоопарк юрского периода**
Рос. издатель/локализатор: 1С/Логрус

■ **ВАЛЛ-И**
Рос. издатель/локализатор: 1С/troll.ru

■ **Герой**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Ипподром. Большие скачки**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Кармагеддон: Колеса смерти**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Летние игры 2008**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Мир высокой моды**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Наследие Каина. Blood Omen 2**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Нэнси Дрю. Призрак Венеции**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Парк аттракционов**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Страна Гурмания**
Рос. издатель/локализатор: Новый диск

■ **Улетный баскетбол**
Рос. издатель/локализатор: 1С

Новые анонсы

■ **ArmA: Золотое издание**
Дата: лето 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

■ **Bionic Commando**
Дата: 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С

■ **Bionic Commando Rearmed**
Дата: 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С

■ **Cities XL**
Дата: начало 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Акелла

■ **Dark Void**
Дата: 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С

■ **Littlest Pet Shop**
Дата: 17 октября 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: EA Russia

■ **MotoGP 08**
Дата: 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С

■ **Saints Row 2**
Дата: осень 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Бука

■ **Street Fighter 4**
Дата: конец 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: 1С

■ **The Dark Eye: Drakensang**
Дата: сентябрь 2008 ● **Рос. издатель/локализатор**: Новый диск

■ **Warhammer 40 000: Dawn of War 2**
Дата: февраль 2009 ● **Рос. издатель/локализатор**: Бука

DEPTHS OF PERIL: ЭПОХА ВАРВАРОВ
(DEPTHS OF PERIL)

- **Жанр:** экшен/RPG
- **Издатель/разработчик:** Soldak Entertainment
- **Издатель в России/локализатор:** Акелла

Depths of Peril, созданная, по сути, одним лишь Стивеном Пилером, бывшим техническим директором **Ritual Entertainment**, вошла в десятку лучших ролевых игр прошлого года по версии многих профильных RPG-ресурсов. И это несмотря на отпугивающую графику психоделических цветов, кривое управление и неудобный интерфейс.

Секрет успеха в том, что привычная **Diablo**-механика (море врагов, однострочные квесты, предельно лаконичная ролевая система с упором на умения) тут совмещена с самой настоящей стратегией. Герой не только режет монстров в капусту, но и ведет к власти свой клан. В этом ему помогают: разветвленная дипломатия (позволяет делать различные предложения другим группировкам и даже распускать о них слухи), торговля (с возможностью прокладывать торговые пути и взимать налоги), а также система наемников и монстров-стражей, которые должны охранять специальный камень — сердце клана.

Между фракциями постоянно идет конкуренция: параллельно игроку они нанимают помощников, заключают соглашения, идут в рейды и наперегонки с нами выполняют квесты. То есть тут может случиться совершенно дикая для всех прочих RPG ситуация, когда какой-то более ушлый товарищ быстрее вас соберет условные 10 крышечек, после чего квест будет провален.

Другой конфуз связан с тем, что надпись «game over» может настигнуть вас в самый разгар успешной схватки, когда вы, разгоряченный, потный, в меру упитанный герой в расцвете сил и здоровья, кладете вокруг себя штабелями грустных зомби. А все потому, что вы забыли обеспечить достаточную охрану собственной группировке, не проявили дипломатическую чуткость и не прикупили клану персонального Ктулху.

Стивен Пилер выдает все это за абсолютный эксклюзив, но мы-то с вами помним, что нечто подобное еще несколько лет назад делали отечественные экспериментаторы из **Bloodline** в своей дилогии **«Битва героев»**. В любом случае **Depths of Peril** действительно получилась многогранной, нетривиальной и очень специфической игрой.

ПЕРЕВОД: Русская версия выступает в жанре «лучше позже, чем никогда». Озвучки в оригинале нет, поэтому все свелось к переводу текста, которого здесь удивительно много. Обошлось без грубых грамматических ошибок, но и не без смеха: тут есть кольцо под названием «Орочья мать», умение, озаглавленное «Концентрац», и книга со следующими строками: «*От мертвеца несло сладковатым запахом гниющей плоти. Сиглио улыбнулся…*» Как говорится, приятного чтения. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 7.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

СЕКРЕТНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ФБР. СМЕРТЬ КАК ИСКУССТВО
(ART OF MURDER: FBI CONFIDENTIAL)

- **Жанр:** квест
- **Издатель/разработчик:** City Interactive
- **Издатель в России/локализатор:** Новый диск/Lazy Games
- **Полная рецензия:** «Игромания» №6'2008

После **Terrorist Takedown 2, Sniper: Art of Victory** и, простите, **Marine Sharpshooter 3** City Interactive логично потянуло на тему жертвоприношений. И, надо сказать, к лучшему. **Art of Murder** — это, конечно, не **Still Life**, на которую, очевидно, ориентировались авторы. И все же история о том, как симпатичная барышня из ФБР расследует серию ритуальных убийств в центре Нью-Йорка, полна интриг, напряжения и где-то даже саспенса.

Диалоги, на которых строится пол-игры, написаны неплохо, местами Николь даже удачно шутит. Радует и разнообразие задачек, которые ставит перед нами игра. В этой ситуации почти не замечаешь такие мелочи, как совершенно лишнюю карту, на которой всегда есть только одно, строго определенное место, куда можно поехать.

ПЕРЕВОД: Локализация от **«Нового диска»** подоспела оперативно. При этом **Lazy Games** успели не только грамотно, без заметных ошибок перевести весь текст, но и дать каждому персонажу русский голос. Жаль лишь, что не всем повезло с этими самыми голосами. Так, портье афроамериканской наружности почему-то изъясняется как пьяненький дурачок из русской деревни, а голос секретарши Рут придает происходящему налет любительской самодеятельности. — *Кирилл Волошин*

РЕЙТИНГ «ИГРОМАНИИ» 6.0

ЛОКАЛИЗАЦИЯ:

ИГРА МЕСЯЦА

Хит-парад «**ИГРА МЕСЯЦА**» — это не чарт игровых продаж и не опрос среди всего народонаселения интернета. Это *рейтинг популярности* тех или иных игр, который формируется посетителями нашего сайта. Большинство из них — хардкорные геймеры.

На сайте «**Игромании**» (***www.igromania.ru***) регулярно, раз в 30-40 дней, проводится голосование, на основе которого и составляется хит-парад. В журнале публикуется только первая тридцатка из всех участвовавших игр, а полную версию хит-парада всегда можно найти на нашем сайте.

Игры, представленные в хит-параде, берутся не за всю историю существования индустрии, а за последний год. В данном случае это период *с АВГУСТА'2007 по ИЮЛЬ'2008*. В голосовании участвуют только те игры, которые получили в рецензиях «Игромании» итоговую оценку не ниже шести баллов (впрочем, в единичных случаях могут быть исключения из этого правила).

10 ИЮЛЯ результаты предыдущего голосования обнулились, и сейчас на сайте проводится голосование по играм, вышедшим в *СЕНТЯБРЕ'2007 — АВГУСТЕ'2008*. Его итоги будут обнародованы в следующем номере. Голосуйте за лучших!

Проголосовать за самые, на ваш взгляд, достойные игры можно на главной странице сайта www.igromania.ru. Полную версию хит-парада, подробности, а также правила участия в голосовании ищите на сайте в разделе «Игра месяца».

Самые популярные игры с августа'2007 по июль'2008

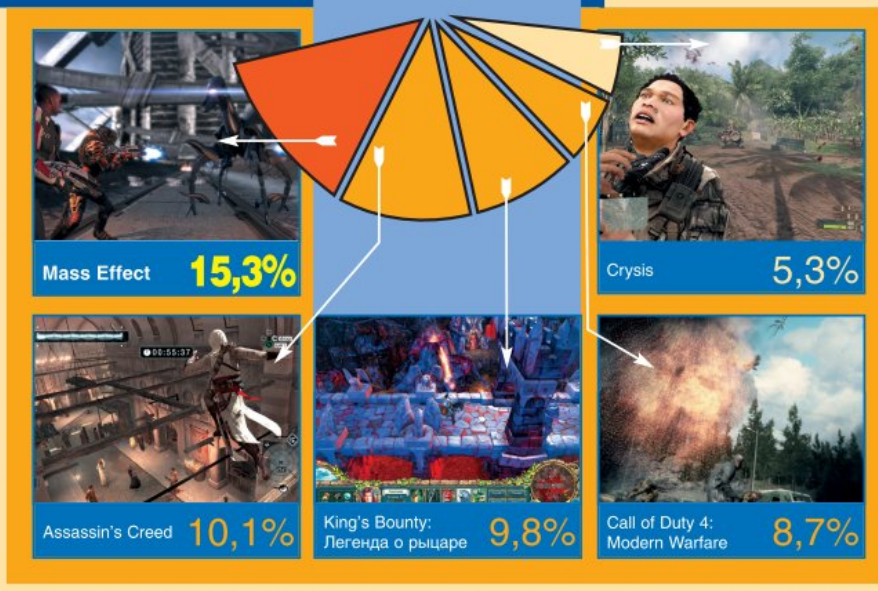
A Место	B Рост	C Название	D Рейтинг	E %
1	NEW	Mass Effect	6006	15,3%
2	▼1	Assassin's Creed Director's Cut Edition	3972	10,1%
3		King's Bounty: Легенда о рыцаре	3841	9,8%
4	▼2	Call of Duty 4: Modern Warfare	3412	8,7%
5	▼1	Crysis	2085	5,3%
6	▼1	The Witcher	1791	4,6%
7	▼1	BioShock	1628	4,2%
8	▼1	Half-Life 2: Episode Two	1494	3,8%
9	NEW	Race Driver: GRID	784	2%
10	▼1	Gears of War	728	1,9%
11	▲5	Team Fortress 2	646	1,7%
12	▼2	Kane & Lynch: Dead Men	600	1,5%
13	▼2	Portal	564	1,4%
14	▲1	FIFA 08	513	1,3%
15		Pro Evolution Soccer 2008	513	1,3%
16	▼3	Command & Conquer 3: Kane's Wrath	490	1,3%
17	▲1	Typrop	447	1,1%
18	▲1	World in Conflict	369	0,9%
19	▲4	Heroes of Might and Magic 5: Повелители Орды	360	0,9%
20	▼3	Need for Speed: ProStreet	359	0,9 %
21		Clive Barker's Jericho	352	0,9%
22	▼2	Unreal Tournament 3	320	0,8 %
23	▲2	Космические рейнджеры 2: Доминаторы. Перезагрузка	303	0,8%
24	▲3	Colin McRae DiRT	268	0,7%
25	▲156	Герои Мальгримии 2: Нашествие некромантов	263	0,7%
26	▼18	Puzzle Quest: Challenge of the Warlords	261	0,7%
27	▼15	Aquaria	260	0,7%
28		Overlord	254	0,6%
29	▼5	Turok (2008)	253	0,6%
30	▼8	Warhammer 40 000: Dawn of War — Soulstorm	246	0,6%

*По состоянию на **10 июля** в голосовании приняло участие **8747** человек.*

Обозначения по колонкам:

A. Текущая позиция игры в этом месяце.
B. Изменение позиции игры по сравнению с предыдущим месяцем (если оно есть).
C. Название игры.
D. Рейтинг.
E. Процент голосов, который получила игра от общего числа голосов по всем позициям.

ИТОГИ ГОЛОСОВАНИЯ



Вот оно и случилось — **Mass Effect** с первого захода хорошенько встряхнул наш хит-парад, не оставив камня на камне от прежних лидеров. Отступил **Assassin's Creed Director's Cut Edition,** которому отсутствие свежих конкурентов AAA-класса очень помогало все предыдущие месяцы. Так и осталась на третьем месте «**King's Bounty: Легенда о рыцаре**». Игра, конечно, выдающаяся, но рассчитывать на большее ремейку классической стратегии с геймплеем начала 90-х едва ли приходится. А вот **Race Driver: GRID** как раз являет собой хороший пример скрещения сложного жанра со вкусами массовой аудитории, отчего и неплохой результат — девятое место. Еще немного, и свежим сериям Need for Speed придется ориентироваться уже на продукцию **Codemasters**. Список надежд на следующий месяц у нас открывается двумя играми — **Devil May Cry 4** и **Alone in the Dark**. Первая — лучший азиатский слэшер на PC, и этим все сказано. А вторая — встряска всему жанру survival horror. Что из этого получится, увидим через месяц.

«ИГРОМАНИЯ» РЕКОМЕНДУЕТ

Двенадцать игр, в которые стоит поиграть

Если по какой-то причине вы пропустили некоторые из предыдущих номеров «Игромании» или на время выпали из общего информационного потока, эта рубрика поможет вам быстро сориентироваться в море новых игр. Здесь вы найдете краткие описания дюжины однозначных хитов — лучших игр, которые вышли за последние месяцы. Если вы считаете себя хардкорным игроком, то просто не можете позволить себе пропустить ни один из этих проектов. С выходом новых игр пополняется и список наших рекомендаций, так что советуем почаще заглядывать на эту страницу. Возьмите этот список с собой в магазин — и вы никогда не ошибетесь с выбором новой игры.

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

По мнению адептов жанра, лучше Galactic Civilizations 2 может быть только свежий аддон к Galactic Civilizations 2. Что ж, из космоса им виднее.

Стратегия * Stardock * Stardock

Crysis

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Невероятно красивый, очень неровный, местами гениальный, местами попросту скучный. Самый важный шутер в новейшей истории, определивший направление развития жанра и открывший новый горизонт проблем.

Шутер * Electronic Arts * Crytek

The Witcher

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Главное явление в жанре славянского фэнтези. По мнению CRPG-сторонников нашей редакции, игра года-2007.

CRPG * Atari * CD Projekt RED * Новый диск

Race Driver: GRID

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Codemasters наконец-то нашли себя в жанре автомобильных аркад. Если вы любите простые, динамичные, но неглупые автогонки — считайте, что GRID для вас.

Автогонка * Codemasters * Codemasters

King's Bounty: Легенда о рыцаре

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №5/2008

Эталонный пример бережного обращения с классикой и лучшая российская игра за последние несколько лет.

RPG/Стратегия * Katauri Interactive * 1С

BioShock

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №10/2007

Умный, красивый, интеллигентный, дорогой шутер с богатым внутренним миром. Пожалуйста, сыграйте в него.

Экшен/RPG * 2K Games * 2K Boston/2K Australia * 1С

Call of Duty 4: Modern Warfare

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Пиковая точка развития скриптовых шутеров. Лучше, выше и интересней некуда: жанр ушел за Crysis, но пропустить Modern Warfare — преступление.

Шутер * Activision * Infinity Ward * Новый диск

Mass Effect

Рейтинг «Мании» 9,5

Полная рецензия в «Игромании» №6/2008

Лучшее, что случилось в жанре RPG со времен Star Wars: Knights of the Old Republic. Самая непошлая научная фантастика в компьютерных играх.

Action/RPG * Electronic Arts * BioWare/Demiurge Studios * 1С * Snowball Interactive

Alone in the Dark

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №7/2008

Игра, когда-то открывшая миру жанр Survival Horror, спустя пятнадцать лет делает это снова. Играть обязательно, если инновации и революционный геймплей для вас вообще что-то значат.

Survival Horror * Eden Games * Atari * Акелла

The Orange Box

Рейтинг «Мании» 10

Полная рецензия в «Игромании» №12/2007

Три восхитительных игры, чья совокупная ценность превышает простую сумму слагаемых. Лучший игрокомплект в новейшей игровой истории.

Шутер * Valve Software * Valve Software * Бука

Guitar Hero 3: Legends of Rock

Рейтинг «Мании» 8,5

Полная рецензия в «Игромании» №1/2008

Главная игра для вечеринок, по странному стечению обстоятельств переехавшая на PC. В течение сеанса игры все присутствующие непременно выкидывают «козу» как минимум один раз.

Караоке для гитары * Activision * Neversoft/Aspyr * Новый диск

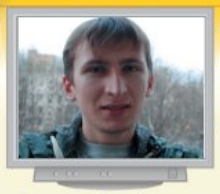
Assassin's Creed

Рейтинг «Мании» 9,0

Полная рецензия в «Игромании» №4/2008

Самый противоречивый блокбастер, чьи плюсы все-таки перевешивают недостатки: умно, красиво, с гражданской позицией и про паркур.

Экшен * Ubisoft Entertainment * Ubisoft Montreal * Акелла



ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ: ИГРЫ

Задай вопрос «Игромании»!

Ведущий рубрики:
Игорь Варнавский

Задать нам вопрос можно письмом на games@igromania.ru или смской на номер 1121. Сначала вводите слово #games и только потом — текст самого сообщения

Почему у западных игр сюжеты всегда хуже, чем у японских игр, в которых есть по-настоящему многогранные и живые герои? — *SMS с номера +7-912-*-64-35***

Мнимое превосходство японцев в сюжетных играх обычно подкрепляют примерами в лице MGS или каких-нибудь jRPG. Но если MGS достоин уважения, то вот большинство jRPG...

Возможно, для кого-то это прозвучит как откровение, но хороших сюжетов вообще мало, и не только в играх. А превосходство японских сюжетных игр над западными — вообще один большой миф. Просто японцы уделяют сюжетам и персонажам больше внимания, поэтому многим и кажется, будто они в этом сильны. А правда состоит в том, что и японцы ни черта не умеют, а выглядеть выигрышно у них получается потому, что «средняя температура» по индустрии очень низкая.

Мало того, большая часть японских игр в плане сюжета беспредельно скучна и шаблонна. Просто заметить это можно только на большом промежутке времени. Поиграйте в jRPG лет 10-15 — и вы научитесь предсказывать в мельчайших деталях любую **Final Fantasy**, весь ее 40-часовой сценарий.

К тому же если западные сценаристы выдают хоть и обыденные, но, по крайней мере, профессионально написанные истории, без лишней воды в текстах, то у японцев бывает такая развесистая графомания, что только держись. Посмотрите на **Metal Gear Solid**. Сюжет, без дураков, интересный, никто из разработчиков так больше не может. Но персонажи порой говорят языком, которым нормальные люди говорить просто не могут. В книгах такие диалоги еще уместны, но никак не в живой речи.

Боюсь, вам этот вопрос задавали уже миллионы раз, но тем не менее: почему у отечественных разработчиков так мало хороших игр, да и те, что есть, корявые (S.T.A.L.K.E.R.). — *SMS с номера +7-905-*-34-07***

Причин много, но, похоже, одна из основных — отсутствие культуры производства игр. Чтобы эта культура появилась, нужно, чтобы в индустрии был определенный процент (критическая масса) профессионалов — а их нет, потому что опять же нет среды, а среды нет потому, что нет хороших

Отдельные достижения вроде «Сталкера» получаются не благодаря, а скорее вопреки усилиям наших разработчиков. Игровой индустрии России и стран СНГ не хватает западного опыта и западной же культуры производства.

специалистов... В общем, выглядит как замкнутый круг, но требуется просто какое-то время, и тогда эти специалисты вырастут. **Ubisoft Shanghai** около десяти лет были на положении чернорабочих, но теперь вот выросли, набрались опыта и им доверяют собственные проекты (**Tom Clancy's EndWar**). В Ванкувере, хоть это и Канада, никакой среды тоже не было, пока туда в 90-х не пришла **Electronic Arts** и не начала растить свои кадры. Выходцы из EA потом создали собственные компании, сами начали готовить людей, ну и пошло-поехало.

Самый наглядный пример того, какое значение имеет наличие производственной культуры, — случай Тимура Бекмамбетова. Снятые им в России «**Дозоры**» и «**Иронию судьбы**» смотреть невозможно, но, когда он попал в Голливуд и снял «**Особо опасен**», стало понятно, что в России ему просто негде было развернуться — не было подходящей среды. «Особо опасен» — это не то чтобы выдающийся фильм, но он снят на вполне приличном по западным меркам уровне и местами даже инновационен. Здесь бы у Тимура так не получилось — советская культура кинопроизводства у нас загнулась еще в 80-е, а новая пока не сложилась.

Eidos сейчас делают третью часть Deus Ex. Уоррен Спектор (*бывший глава Ion Storm Austin, а Deus Ex — главным образом его детище.* — «Игромания») в этом проекте будет участвовать? А то Deus Ex без Спектора — это и не Deus Ex вовсе... — *SMS с номера +7-903-*-23-76***

Уоррен Спектор

Уоррен Спектор сейчас работает на **Disney** и ведет проект под названием **Ninja Gold**. К **Deus Ex 3** он отношения не имеет и иметь не хочет: в июне этого года, выступая перед американскими студентами в Далласе, Спектор сказал, что смертельно устал от игр про «*парней в черной коже и с пушками*».

Недавно увидел в Сети ролик Counter-Strike Online. Что это за зверь такой? — *Ярик Трегубов, Indium2008@yandex.ru*

Это римейк **Counter-Strike: Condition Zero** (2004) для азиатского рынка, он вышел в апреле этого года. Сама по себе игра бесплатная, деньги на ней зарабатывают за счет микроплатежей. Принципиальных отличий от обычного Condition Zero в **CSO** нет, так только, по мелочи: новое оружие, карты, модели азиатских террористов и спецназовцев (тайваньских, китайских, японских).

Что за гений додумался запускать в Call of Duty 4 русские ракеты через всю Европу, а не через Японию? Ведь если через Европу, то выше вероятность, что ракеты собьет ПРО. — *SMS с номера +7-913-*-43-32***

Маршрут российских межконтинентальных ракет рассчитан таким образом, что в случае запуска они полетят над Северным полюсом. И в **Call of Duty 4** они именно так и летели (зацепив по пути лишь Северную Европу), хотя запускались аж из Азербайджана.

Насчет «Сталкера» все понятно, а вот в Call of Duty 4 Припять похожа на настоящую? — *SMS с номера +7-903-*-73-54***

Местами похожа, но схожесть эта очень условная. Вот, например, территория вокруг колеса обозрения — в Call of Duty 4 это место выглядит совершенно иначе.

Если забежать за эти столбы в игре (тут самый центр города), уровень радиации резко взлетает. В реальной же Припяти радиация здесь в пределах нормы.

А вот самое интересное место — вид с последнего этажа гостиницы «Полесье», откуда британские снайперы стреляли в Закаева.

В мае этого года я еще раз ездил в Чернобыль (репортаж о нашей предыдущей поездке см. в «Игромании» №4'2007) и специально заглянул туда. Оказалось, что в реальности они бы просто не смогли оттуда стрелять: как видите, АЭС (ее силуэт можно разглядеть на горизонте) от этого места довольно далеко, ее еле видно за лесом.

Недавно вы писали, что нигде, кроме России, «Игромания» не издается. А есть все-таки планы зарубежной экспансии? — *SMS с номера +7-912-*-33-47***

Хочется, но не можется. Мы хоть и довольно крупный журнал, но а) все-таки журнал (печатные издания и так запаздывают, а лицензированная версия будет запаздывать еще сильнее) и б) журнал русскоязычный. А русский язык — на нем где говорят? В основном на территории бывшего СССР, а здесь нужды в локальных изданиях нет. В дальнем зарубежье хоть и есть русские диаспоры, но они недостаточно большие и, как правило, имеют слабые связи с Россией, русскоязычное издание об играх там мало кому нужно. А переводные издания и вовсе затея безнадежная: русский язык малопопулярен за рубежом, укомплектовать редакцию будет очень трудно. Да и вообще — если посмотреть на рынок печатной прессы (не только игровой), то легко заметить, что почти все журналы международного уровня родом из англоязычных стран.

Читал один англоязычный сайт и узнал, что у Достоевского была книга под названием The House of the Dead. Это что же получается… — *SMS с номера +7-907-*-37-43***

Увы! На самом деле никакой связи здесь нет: **House of the Dead** — это не что иное, как «**Записки из Мертвого дома**» (1860), очерки о жизни каторжников в Сибири. А какая могла получиться история…

Почему в России так слабо развиваются продажи игр через интернет? Ведь найти лицензионные версии некоторых игр намного сложнее, чем скачать и оплатить игру через Сеть. — *SMS с номера +7-927-*-24-88***

С точки зрения удобства оплаты российские игровые интернет-магазины находятся все еще в каменном веке. Хотя вот на direct.cod.ru скоро даже поддержку PayPal обещают ввести.

Потихоньку они все-таки развиваются — есть же ***gamepitstop.com***, ***http://online.1c.ru/games***, ***http://direct.cod.ru***, ***http://games.stream24.ru***. Но, честно говоря, развитие интернет-дистрибуции в России идет явно медленнее, чем развитие самого интернета. И дело тут в том, что у нас пока очень медленно приживаются системы электронных платежей, а особенно оплата кредитками. Из четырех перечисленных магазинов поддержка кредиток есть только на ***http://direct.cod.ru***, остальные полагаются на оплату смсками, банковские переводы и идиотские системы интернет-платежей (**WebMoney**, «**Яндекс. Деньги**», **MoneyMail** и пр.). Но даже на ***http://direct.cod.ru*** с банковскими картами работают не напрямую, а через систему **ASSIST**, ~~которой надо гореть в аду~~ в которой платежи проходят через раз.

Это были плохие новости, теперь хорошие: на том же самом ***http://direct.cod.ru*** скоро можно будет платить через PayPal (самая удобная система онлайн-платежей и одна из самых защищенных), а в магазине «**1С**» кредитки начнут принимать с конца июля. То есть на момент выхода этого номера там уже можно будет платить кредиткой. А изначально «1С» этого не сделали потому, что, по их данным, в России кредитками пользуется лишь 15-20% игроков, и это не было для них главным приоритетом.

Что за компания разработала Heavenly Sword (PS3)? Видимо, это очень талантливые люди. — *SMS с номера +7-928-*-74-12***

Нина Кристенсен (справа), одна из основателей Ninja Theory.

Heavenly Sword сделан британцами из **Ninja Theory** (находится в Кэмбридже), и это действительно отнюдь не рядовая компания. Но взлет в высшую лигу для них состоялся только после Heavenly Sword, а до этого в составе студии **Just Add Monsters** (из-за долгов учредителям пришлось ее закрыть и переименоваться в Ninja Theory) они произвели на свет лишь мультяшный файтинг **Kung Fu Chaos** (Xbox, 2003). А еще раньше, до появления собственной компании, основатели Ninja Theory — Нина Кристенсен, Майк Болл, Тамим Антониадес и Джес Сан — работали в самых разных издательствах и над самыми разными проектами.

Kung Fu Chaos был эксклюзивом для Xbox, Heavenly Sword — для PS3, а теперь Ninja Theory обратятся к мультиплатформе. А значит, есть шанс, что их будущие игры выйдут и на PC.

Xbox 360, PS3 и Wii существуют уже не один год. А много их продали в России? — *SMS с номера +7-903-*-11-32***

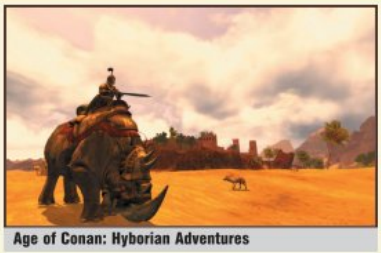
Официальные цифры озвучивала только **Sony**: на конец мая ее продажи перевалили за отметку в 100 тыс. экземпляров. Серый импорт здесь не учитывается, но вряд ли он был значительным: Sony, в отличие от **Microsoft**, запустила свою приставку с опозданием менее чем на полгода (по сравнению с США), да и сам запуск организова-

Российские игроки почти изжили комплекс «приставки для детей и, вообще, у них нет души», но по уровню проникновения консолей мы все еще в числе отстающих.

ли более-менее по-человечески. Продажи Xbox 360 оцениваются примерно в 60 тыс. экземпляров (на наш взгляд, цифра занижена в 1,5-2 раза), Wii — 55-60 тыс.

На фоне общемировых продаж показатели России смотрятся скромно: 20 млн у Xbox 360, 14-15 млн у PS3, 25 млн у Wii. Доля России в продажах каждой из этих приставок составляет, таким образом, менее 1%. Стыдоба!

Смотрел по ТВ программу *<название программы опустим.* — «Игромания»>, там сказали, что Age of Conan продали еще больше, чем GTA 4. Это правда? — *SMS с номера +7-918-*-62-94***



Age of Conan: Hyborian Adventures

Подозреваю, в этой программе сказали что-то вроде «*Age of Conan стал самой быстропродаваемой игрой*». На самом деле никаких особенных рекордов у «Конана» не было. В день релиза было продано полмиллиона копий — это не тянет не только на абсолютный рекорд (полным-полно игр, которые в первый день сделали и миллион копий, и два миллиона, и даже больше; персональный рекорд **GTA 4** — 3,6 млн), но и на рекорд среди PC-игр: полуторагодичной давности **World of Warcraft: The Burning Crusade** в первые же сутки сделал 2,4 млн. Слух же о рекордных продажах Age of Conan появился из-за пресс-релиза **Funcom**: там было написано «*Age of Conan стал **одной из самых** быстропродаваемых PC-игр в истории*». Фразу «одной из» многие, видимо, просто не заметили.

Вот вы пишете, что перед отправкой своего вопроса в «Горячую линию» будет нелишним проверить, не задавался ли он в предыдущих выпусках рубрики. А где их взять, если журнал читаешь недавно? — *SMS с номера +7-923-*-07-55***

Спустя месяц после выхода номера он становится доступным на нашем сайте в разделе ***www.igromania.ru/Archive/2008/*** (более ранние архивы доступны по тому же адресу, только год меняется).

«Дальнобойщики 3» вообще когда-нибудь выйдут? — *SMS с номера +7-926-*-89-12***

«Дальнобойщики 3» вроде как уже не за горами, но вот скриншоты...

Когда-нибудь выйдут. Вот что сообщил нам Игорь Белаго, глава **Softlab-NSK** (студия-разработчик игры): «*Разработка завершена в мае этого года. Сейчас ведется тестирование и отладка. Проект огромный, поэтому точную дату фиксации всех багов пока назвать невозможно. Во всяком случае, не меньше месяца-двух*».

Что интересно, на сайте Softlab-NSK «Дальнобойщики» (ни третья часть, ни первая, ни вторая) даже не упомянуты: основной профиль компании в данный момент — софт для телестудий. Должно быть, поэтому разработка игры шла так долго.

А почему в Азии так популярны онлайновые игры? — *SMS с номера +7-909-*-32-67***

Все дело в менталитете. Посмотрите на Южную Корею или Китай: в середине прошлого века это были сугубо аграрные, отсталые страны. С тех пор они совершили быстрый рывок вперед, но столь же радикально поменять менталитет за такое короткое время нельзя. Чем занимались предки корейских и китайских игроков полвека назад? Растили рис. Собирали несколько урожаев в год — тяжелая, кропотливая и очень однообразная работа. А что такое MMOG? В сущности, то же самое. Тяжелая, очень однообразная и требующая много времени работа. В Японии умами владеют jRPG: бум игр начался раньше и MMOG просто не успели так сильно укорениться, как в Китае и Корее. Но у jRPG тоже есть все признаки рисовой плантации: десятки часов на прохождение, простая, на грани примитивизма боевая система, изнуряющее однообразие.

А где в интернете можно пообщаться с разработчиками игр? — *SMS с номера +7-909-*-01-41***

Если интересуют русскоязычные разработчики, то вам прямая дорога на сайты **DTF.ru** и **GameDev.ru**. Правда, на DTF большинство разделов закрытые, и даже регистрация не поможет: зарегистрировать-то вас зарегистрируют, но если вы не имеете отношения к игровой индустрии, то останетесь на правах ~~остонского~~ ~~негражданина~~ неполноценного участника и не сможете читать самые интересные обсуждения.

Столько слухов и утечек, сколько их бывает на форумах NeoGAF, не найдешь больше нигде.

Что же касается англоязычных разработчиков, то они много где обитают — например, на форумах **Beyond3D.com**. Но больше всего их на **NeoGAF** (***www.neogaf.com/forum***). Там исторически сложилось самое представительное инсайдерское комьюнити. В числе посетителей этого форума — Дэвид Джаффи (автор **Twisted Metal** и **God of War**), Райан Пейтон (продюсер в **Kojima Productions** и один из ближайших сподвижников Хидео Кодзимы), Грег Касавин (экс-главный редактор сайта **GameSpot.com** и наш бывший соотечественник) и еще десятки известных имен. Из-за такого подбора участников NeoGAF регулярно становится источником инсайдерских утечек и слухов, которые потом почти всегда подтверждаются.

Хочу купить себе Xbox 360, но смущает одно обстоятельство: друзья говорят, что приставка работает только при наличии доступа в интернет. Правда ли это? И можно ли играть на ней без интернета? Дело в том, что я живу в небольшом городе и скоростной интернет для нас в диковинку, а консоль очень хочется. — *manticora-8@yandex.ru*

Доступ в интернет необязателен, любая консоль будет работать и без него, а новые версии прошивок выкладываются на дисках с играми. Так что не мучайтесь сомнениями и спокойно берите приставку.

Откуда в английском языке взялись эти странные шутки из разряда «*In Soviet Russia, the PS3 doesn't buy you!*»? Ну, то есть когда берут какую-то фразу и выворачивают ее наизнанку с обязательным уточнением, что речь идет о России. Я время от времени читаю англоязычные игровые сайты, и, когда там появляются новости о России, кто-нибудь непременно так шутит. — *SMS с номера +7-905-*-43-75***

Это пример так называемого Russian reversal. Впервые этот прием использовали в американском телешоу 70-х годов **Rowan &**

Яков Смирнов

Martin's Laugh-In, а в 80-х его популяризовал комик Яков Смирнов (настоящее имя — Яков Похис), эмигрировавший в США в 1977 году. Чаще всего Смирнов использовал шутки двух разновидностей. Первые проходили под условным названием «*America: What a country!*», и их главными героями были иммигранты, плохо знающие английский язык и оттого неверно воспринимавшие многие вещи. Например, прочитав объявление «*Part-Time Woman Wanted*» («*Ищем сотрудницу на полставки*»), персонаж Смирнова восклицал: «*What a country! Even transvestites can get work*» («*Ну что за страна! Даже трансвеститы могут найти работу*»).

Вторая половина шуток Смирнова представляла собой антиметаболы (это когда во второй части предложения повторяются те же слова, что и в первой, но в другом порядке, и от этого меняется смысл) с обязательным добавлением «*In Soviet Russia…*» или просто «*In Russia…*». Примерно такие:

In America, you can always find a party.
In Soviet Russia, Party finds you!

Или:

In America, you watch TV.
In Soviet Russia, TV watch YOU!

Или вот еще вариант без противопоставления Америке:

In Russia, if a male athlete loses,
He becomes a female athlete.

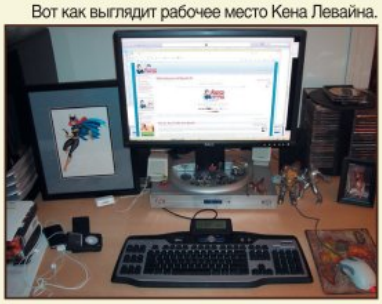
Благодаря Смирнову эти шутки так плотно вошли в английский язык, что, когда любой носитель английского языка видит новость «*В России есть/существует/происходит то-то и то-то*», у него в голове эта фраза сразу трансформируется в «*In Soviet Russia <что-то там>*» (сейчас чаще говорят «*In Putin's Russia*»).

Если вы сейчас задаетесь вопросом, к чему вообще такое развернутое культурологическое исследование в журнале об играх, то вот вам ответ: в 1986-1987 гг. Смирнов отметился в комедийном телесериале **What a Country** ролью русского таксиста Николая, недавно переехавшего в Америку и пытающегося освоить английский язык. Русский таксист по имени Николай… ничего не напоминает? Ну конечно, Нико Белич и **GTA 4**. Отличие, правда, в том, что Нико нормальный, а Николай из What a Country напоминал скорее Бората: харизматичный, но такой же придурковатый, по-варварски непосредственный и малознакомый с благами цивилизации (когда Николай впервые знакомится с кредиткой, он думает, что это всего лишь кусок пластика, на который почему-то можно покупать вещи).

У вас есть фотографии кабинетов известных разработчиков? Ну, там, Кена Левайна, Питера Молиньё… — *SMS с номера +7-921-*-04-65***

А у большинства этих людей просто нет своих кабинетов, они сидят в тех же комнатах, что и все остальные сотрудники. Это, во-первых, удобнее: они ведь не столько с бумажками работают, сколько принимают решения, а для этого надо постоянно быть в контакте с остальными членами команды. Во-вторых, демократичнее: как вы думаете, что подумают о своем начальнике его подчиненные, если он запрется в кабинете? Для CEO многомиллиардной компании с тысячами людей на борту жизнь в кабинете, может быть, и уместна, но руководители всех остальных уровней в современном мире просто не могут себе позволить отгораживаться от команды.

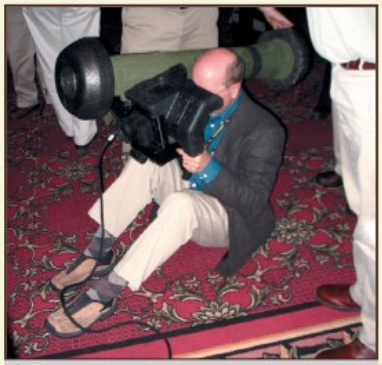
Вот как выглядит рабочее место Кена Левайна.



А вот стол Питера Молиньё.

(Фотографии сделаны сотрудниками сайта **Kotaku.com**.)

Что такое serious games и откуда вообще взялся этот термин? Серьезные… игры? По-моему, тут явное противоречие. — *SMS с номера +7-906-*-14-72***


Это, представьте себе, тоже одна из «серьезных» игр.

«Серьезные» игры — это, как правило, виртуальные симуляторы (авиа-, автомобильные, морские, военные, медицинские и любые другие), предназначенные не для развлечения, а для обучения или моделирования каких-то ситуаций. Подробнее о том, что такое «серьезные» игры, можно почитать в рубрике Special этого номера.

Сам же термин serious game появился в 2002 году, и, подозреваю, придуман он был по тому же алгоритму, что и smart drugs (так обозначают препараты, стимулирующие умственные способности человека). Smart drugs можно перевести и как «умные лекарства», и как «умные наркотики», когда эта фраза была введена в оборот, она превратилась в мощный медиавирус. Здесь есть два полярно заряженных слова: «умный» вызывает у людей положительную реакцию, «наркотики» — отрицательную, а когда эти два слова стоят вместе, это приводит людей в замешательство. Наркотики — и чтобы вдруг умные? Не сработать такой прием просто не мог. И он сработал — авторы термина добились своего (а добивались они легализации лекарства против СПИДа, которое в США было вне закона).

Правила написания писем в «Горячую линию: игры»

Как и куда отправлять вопросы

- По электронной почте, прислав письмо на ящик ***games@igromania.ru***.
- По SMS на номер **1121** с префиксом ***#games*** (т.е. в начале сообщения вы должны ввести слово ***#games*** и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — 3 рубля.
- По обычной почте (адрес см. в начале журнала), сделав на конверте пометку «**Горячая линия: игры**».

Что нужно сделать, чтобы на ваш вопрос ответили

- Ответы на вопросы даются только на страницах журнала. Отвечать на каждое письмо в индивидуальном порядке мы, к сожалению, не можем — их слишком много.
- SMS принимаются либо на русском (кириллицей), либо на английском языке, но ни в коем случае ***не транслитом***.
- В рубрике «Горячая линия: игры» не рассматриваются вопросы о том, что делать, если игра зависает, как устанавливать моды, где найти тот или иной патч, как пройти особо заковыристое место в игре и так далее.
- Старайтесь формулировать ваши вопросы как можно четче и лаконичнее, не забывайте указывать тему письма. Перед тем как писать нам, просмотрите рубрику «Горячая линия: игры» в предыдущих номерах журнала — вполне возможно, что там уже есть ответ на ваш вопрос.
- Не забывайте подписываться. Вы же хотите, чтобы мы опубликовали ваше имя?

5 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

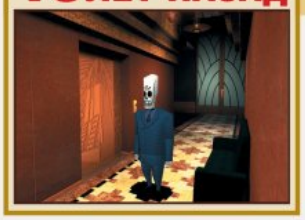
Tron 2.0

ДАТА ВЫХОДА	2003
ЖАНР	путешествие к центру процессора
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Buena Vista Interactive/Monolith Productions

Поразительный факт: игра для аркадного автомата и такой же аттракцион в Диснейленде, созданные по мотивам фильма **Tron** (1982), собрали больше денег, чем сам фильм. **Monolith**, к 2003 году зарекомендовавшие себя как прекрасные шутерные сценаристы и геймдизайнеры, взялись за рисковую идею сделать проект по мотивам как фильма, так и игр. Можно сказать, «римейк явления Tron», с порядковым номером 2.0.

Игра физически не могла не заступить хотя бы одной ногой на территорию авангардизма. «Шутер и гонки внутри компьютера» — вот все, что может сказать о Tron 2.0 человек, не шибко интересующийся компьютерами и программированием и не смотревший кино. Мимо такого человека пройдет и прекрасный сюжет (продолжающий идею фильма), и компьютерные шутки вроде босса по имени Kernel, и, простите, минималистский ретрофутуризм, в котором был выполнен визуальный ряд игры. Желание Monolith привить игрокам чувство прекрасного закончилось понятно чем: Tron 2.0 получил высокие оценки прессы, большая часть которых замкнулась на ностальгии по фильму и четкой передаче атмосферы, а продажи оказались слишком низки, чтобы убедить Buena Vista хотя бы в выпуске дополнения, не говоря уже о Tron 3.0.

10 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



Grim Fandango

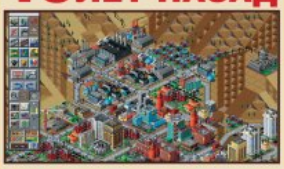
ДАТА ВЫХОДА	1998
ЖАНР	смертеутверждающая адвенчура
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	LucasArts Entertainment

Вышедший в 1997-м **Curse of Monkey Island** стал последним двумерным квестом **LucasArts**, а пути индустрии и некогда любимого народом жанра начали расходиться. Едва ли тогда можно было предсказать, например, возрождение серии **Sam & Max** — настолько все было шатко в жанре квестов. Предпоследним, в свою очередь, был **Grim Fandango**.

Технологически Grim Fandango вынужденно предал все сложившиеся традиции классического квеста. На плоские задники были помещены трехмерные объекты, а управлялось все с клавиатуры. Удивительно, но последняя деталь, фактически означавшая смерть пиксель-хантинга, все равно не отпугнула любителей квестов. Дизайн GF лег на плечи Тима Шафера (Tim Schafer), четырьмя годами ранее создавшего **Full Throttle**. Шаферовский сеттинг GF, сочетавший в себе мифологию ацтеков и мотивы кинофильма «**Касабланка**», потрясающе ложился на его же представления о настоящем квесте от LucasArts. Помимо оригинального визуального ряда, похождения главного героя сопровождались великолепным джазовым саундтреком.

Собрав свой кулек наград от игровых журналов и сделав неплохие продажи, GF все же был расценен боссами как коммерческий провал, что дало еще один толчок к закрытию адвенчурного подразделения LucasArts.

15 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД



SimCity 2000

ДАТА ВЫХОДА	1993
ЖАНР	симулятор мэра
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Electronic Arts/Maxis

Первая **SimCity** уже старовата даже для самого древнего раздела нашей рубрики (она вышла в 1987-м), а вот ее сиквел вписывается удачно. В оригинале первый градостроительный симулятор представлял собой чудесную игру, чью глубину мог постичь только очень усидчивый человек с большим количеством свободного времени. А вот новая серия... Она была переходной между слишком сложной и схематичной первой и уже полностью созревшей третьей (**SimCity 3000**).

Новинок, по сравнению с первой частью, было не счесть: например, абстрактные ранее power plants выросли в газовые, угольные, ветровые, гидро-, термоядерные и даже орбитальные электростанции. SimCity 2000 делала все, чтобы не наскучить игроку, подсовывая урбанистические букеты из новых зданий, погодных катаклизмов и научных разработок, но проблемы с балансом неизменно загоняли в угол как игрока, так и саму несчастную игру, которая была не в состоянии совладать со всеми своими богатствами.

Балансовое умиротворение в серию пришло только с SimCity 3000, после чего Maxis окончательно увлеклись стихией **The Sims**, конца-края которой не видно до сих пор.

20 ВО ЧТО ИГРАЛИ ЛЕТ НАЗАД

Advanced Dungeons & Dragons: Pool of Radiance

ДАТА ВЫХОДА	1988
ЖАНР	AD&D на дискете 3,5"
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	SSI

Знал ли в 1967 году восьмилетний Эд Гринвуд (Ed Greenwood), что его детские фантазии о вселенной Forgotten Realms, будучи изложенными на бумаге, десятки лет спустя станут основой для Dungeons & Dragons? Для нас это, между прочим, значит очень многое. Например, не было бы как минимум таких вещей, как **Eye of the Beholder**, **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**.

Pool of Radiance была предтечей всех этих игр. Ее подзаголовок гласил: «*Fantasy role playing epic, vol.1*» — и мы готовы подписаться под каждым этим словом. Персонажи четырех классов (воин, маг, клирик и вор), до шести участников в одной партии, NPC и очки опыта за выполнение их квестов — самое время отметить, что «тогда такого еще никто не видел». Pool of Radiance следовала хардкорным канонам AD&D и нередко выводила из себя — на кого только не наткнешься в проблемном городе Фланe, где разворачивалось действие игры. Из всех потомков ближе всего к Pool of Radiance окажется **Icewind Dale** — один большой квест, замешанный на прокачивании своего персонажа.

Удивительный факт: **SSI** (**Strategic Simulations Inc.**), основанная в 1979 году как чисто варгеймная фабрика, в конце 80-х пережила период, который полностью посвятила RPG, и только в 1994-м сделала свой первый Panzer General.

Стас Ломакин

ДАТА ВЫХОДА	1998 год
ЖАНР	основоположник тактических шутеров
ИЗДАТЕЛЬ/РАЗРАБОТЧИК	Take-Two Interactive/Red Storm Entertainment

10 лет

Своего первого врага в **Rainbow Six** я видел не более секунды, после чего прозвучал хлопок, камера в глазах моего героя залилась тусклым оттенком красного, зашаталась и повалилась навзничь. Причин тому было несколько: мельком просмотренный брифинг (и только брифинг!), наивно выбранный уровень сложности Veteran и, наконец, попытка штурмовать посольство Бельгии вдвоем с напарником. Через некоторое время стало ясно — из «театров одного актера», учрежденных **id Software** и **Epic**, игрок попал в более реальный «театр боевых действий». Там он был режиссером, сценаристом и играл одну из главных ролей. Нужно было довести спектакль до счастливого конца, и именно из-за таких, как тот, которого я видел не более секунды, над сценарием приходилось покорпеть.

К счастью для любого оробевшего с таких раскладов новичка, для каждой из шестнадцати миссий Rainbow Six в Red Storm заранее составили план: подобрали команду, бойцов резерва, оружие и снаряжение, разноцветными линиями расчертили на плане местности маршруты каждой из групп. Загрузив план и начав игру, нужно дождаться единогласного «I'm in position», после чего нажатием нескольких кнопок запустить группы по своим маршрутам. Первая тактически осмысленная миссия закончилась успешно, но с потерями: бойцы двух групп из трех были сложены аккуратной кучей прямо в вестибюле. Из этого следовало, что «нажатие нескольких кнопок» требовало чувства такта. На уровне сложности Recruit заготовок Red Storm хватало — на сайте «Игромании» до сих пор можно найти прохождение, где о командных действиях упоминается лишь во введении. После недолгих тренировок «рекрут» сдавался без особенных тактических заморочек, но при переходе на «ветерана» всплывали пробелы в индивидуальном мастерстве и несостоятельность напарников (читай: кретинизм AI). Методом проб и ошибок рисовались другие маршруты, подбиралось другое снаряжение, приглашалась дополнительная массовка в виде бойцов резерва — в этом была ровно половина уникальной механики, созданной R6. Вторая половина шла буквально следующим номером.

Игровой процесс в R6 исключил все, что в Red Storm посчитали несерьезным. По аккуратно смоделированным уровням передвигались оживленные с помощью motion capture спецназовцы. Необходимые двери поддавались вскрытию, заложники — освобождению, террористы — умерщвлению. Сами спецназовцы не умели даже прыгать, и в этом не было никакого самодурства разработчиков — как вы вообще себе представляете прыжки в столь серьезных операциях? Простовата графика? Право, самое ли время отравлять свою тактическую схему лишними деталями! Будучи все же одним из первых тактических шутеров, R6 держал баланс между вергеймом и шутером от первого лица, сохраняя аутентичность в обеих своих половинках.

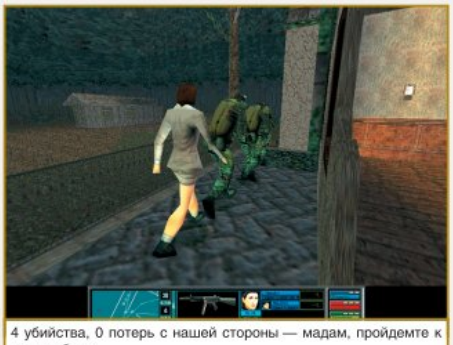
Честно говоря, R6 был даже не очень сложной игрой; AI противника подтянули чуть позже — это стало заметно уже в первом дополнении, **Eagle Watch** (1999). Реальная модель повреждений отбила желание выскакивать из-за углов и расходовать патроны почем зря — гораздо эффективнее, как выяснилось, чередовать мелкие перебежки со стрейфом и стрелять только наверняка. Сделало ли это игру медленней? Напротив — лишь разнообразило ее.

До R6 шутеры напоминали беззаботного мальчишку, хвастающего графикой и как можно более жестким геймплеем, докучающего игрокам и производителям железа своими капризами. С легкой руки появившихся из ниоткуда Red Storm и Тома Клэнси жанр будто бы занялся делом и начал задумываться о реальной жизни: несмотря на то, что речь идет лишь о жанровом ответвлении, без R6 мы не увидели бы много прекрасных игр.

Самая красочная миссия в игре посвящена освобождению отдыхающих семей из парка развлечений, захваченного, кхм, неомарксистами.

Исполнить такое вот двойное убийство в одиночку практически невозможно — подстраховала напирающая сзади дружная толпа.

Святая святых — тактическая карта.


4 убийства, 0 потерь с нашей стороны — мадам, пройдемте к нам на базу...

Первый блин комом — парни явно не сориентировались.

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Иван Нечесов, Николай Арсеньев

Планы Hitachi

С увеличением плотности записи снижается стоимость хранения гигабайта информации, поэтому многие задаются вопросом: когда же производители преодолеют рубеж емкости в 1 Тб на пластину?

Похоже, совсем скоро: разработки **Hitachi** в сфере эффекта гигантского магнетосопротивления с перпендикулярной ориентацией относительно плоскости (perpendicular-to-the-plane giant magnetoresistance) позволят увеличить объем настольных винчестеров до 5 Тб уже к 2010 году. Для этого инженеры японской компании уместят в одном корпусе пять магнитных пластин и обеспечат плотность записи в 1 Тбит на квадратный дюйм. Пара таких жестких дисков по объему вмещаемой информации может сравниться с человеческим мозгом.

Младший брат Eee PC

Компания **ASUS**, вдохновленная успехом **Eee PC**, представила настольный компьютер **Eee Box**. Стильный и компактный, он оснащен процессором **Intel Atom** (1,6 ГГц), чипсетом с интегрированным видеоядром, 1 Гб оперативной памяти, сетевым адаптером и жестким диском на 80 Гб. Размером компьютер не больше литровой банки, при этом корпус можно либо закрепить на стене, либо установить в горизонтальном или вертикальном положении.

Технология **Express Gate** обеспечивает возможность загрузки предустановленной оболочки на базе **Linux** для выхода в интернет уже через 7 секунд после включения Eee Box. Система охлаждения работает тихо — уровень шума не превышает 26 дБ, а экономия энергопотребления по сравнению со стандартными компьютерами может достигать 90%. Сведений о цене пока нет.

Тут стоит сказать, что не только ASUS предложит подобные системы — **MSI**, **ECS** и другие компании также готовы предложить свои варианты сверхкомпактных настольных компьютеров.

NVIDIA установит рекорд

В конце августа состоится **NVISION** — первый форум **NVIDIA** для разработчиков. Конференцию смогут посетить все желающие: стоимость входного билета составит от $10 до $65. По итогам этого мероприятия калифорнийская компания планирует попасть в Книгу рекордов Гиннесса.

Для установки рекорда в категории **Longest Non-Stop LAN Party** NVIDIA проведет игровой турнир продолжительностью 36 часов с десятиминутными перерывами в течение каждого часа. Официальными спонсорами турнира стали компании **eVGA** и **Patriot Memory**.

Дизайнерский монитор за разумные деньги

LG Electronics объявила о выпуске недорогого монитора для дизайнеров, киноманов и любителей игр — **L2000CP**.

20-дюймовая модель на основе матрицы S-IPS отличается широкими углами обзора (178 градусов) и приличной цветопередачей (спасибо матрице). Яркость (300 кд/м^2), контрастность (800:1) и время отклика на среднем уровне (8 мс). Дисплей совмещен с подставкой, которую можно крутить, поднимать, опускать и наклонять, а комплектный софт автоматически повернет изображение на экране вместе с переходом монитора из альбомного в портретный режим и наоборот. Единственное упущение — разрешение 1600x1200. То есть монитор использует формат 4:3 вместо набирающего обороты 16:10.

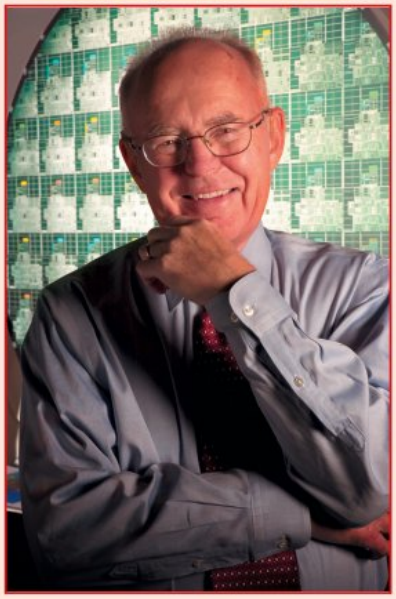
Система **f-ENGINE** позволяет изменять характеристики яркости и цвета независимо друг от друга. На задней панели предусмотрены разъемы DVI и D-Sub. Ориентировочная цена — от 9400 руб.

От DDR2 к DDR3

Несмотря на обилие модулей **DDR3 SDRAM** в компьютерных магазинах, массовый переход на оперативную память нового типа состоится еще нескоро. Сегодня средняя стоимость DDR3-планок превышает цену **DDR2 SDRAM** той же плотности приблизительно в два раза. Ни пользователи, ни производители пока не готовы так сильно переплачивать за сомнительный прирост быстродействия. По оценкам специалистов, доля DDR3 в производстве DRAM-памяти составляет лишь 3-4%. О массовом переходе можно будет говорить только когда разница в стоимости между DDR3 и DDR2 снизится до 50%. А это произойдет не ранее весны следующего года.

Также ускорить процесс перехода на новый тип памяти поможет выход новых процессоров от **Intel** и **AMD**, которые будут нести в себе соответствующий контроллер памяти.

Закон Мура на века



Представители **Intel** заявили, что закон Мура будет действовать еще как минимум десять лет. За это время компания освоит технологические нормы 32, 24, 15 и даже 10 нм. Для перехода на производство кремниевых пластин диаметром 450 мм необходимо вложить миллиард долларов. Чтобы снизить риски и финансовую нагрузку от такого перехода, Intel объединила усилия с **TSMC** и **Samsung**.

Картовод и хаб

Чем больше у вас портативных устройств, тем с большим количеством карт памяти приходится иметь дело. Решить проблему помо-

жет кард-ридер **Apacer AM500** с поддержкой всех основных типов карт памяти, включая **SDHC**, **microSD** и **MS M2**. По размерам кард-ридер немного больше спичечного коробка, вес — 65 г.

Еще одна новинка Apacer — USB-хаб **PH151**. Корпус выполнен в форме буквы **Y** и оснащен четырьмя USB-портами (два сверху и два на боковой панели). Хаб может работать без дополнительного источника питания, но для поддержки устройств с большим энергопотреблением предусмотрена возможность использования адаптера. Таким устройством может быть принтер или внешний оптический накопитель. Вес составляет всего 41 г.

Впереди паровоза

В мире стало на одну «железную» ассоциацию больше — для продвижения беспроводного стандарта **WiMAX** (сеть сотовой связи четвертого поколения) создана организация **Open Patent Alliance**. OPA берет на себя обязанность предоставить разработчикам простой и одинаковый по затратам доступ к ключевым патентам технологии WiMAX — надежный путь повсеместного распространения стандарта. Учредили OPA **Alcatel-Lucent**, **Cisco**, **Clearwire**, **Intel**, **Samsung** и **Sprint Ally**. При этом не факт, что WiMAX в итоге станет стандартом сетей **4G**, ведь судьба сетей четвертого поколения еще не определена.

Развертывание нового стандарта начнется через пять лет, и выбор еще только предстоит сделать. Задолго до этого альянс прилагает максимум усилий для победы своего подопечного — «беспроводного ADSL», как неофициально называют WiMAX. Сети нового поколения объединят проводные и беспроводные стандарты в единый канал передачи данных на основе протокола TCP/IP.

WUSB идет в массы

Чуть больше года назад появились первые сведения о **Wireless USB** — новом беспроводном интерфейсе для обмена данными между PC и портативными устройствами. А совсем недавно **Realtek Semiconductor** представила первые устройства и контроллеры для работы с WUSB. Модельный ряд включает USB-модули для настольных компьютеров, карты ExpressCard и платы типоразмера Half-MiniCard. Новинки имеют все необходимые сертификаты и соответствуют требованиям регулирующих документов, поэтому производители периферии смогут быстро наладить выпуск серийных продуктов на их основе. В общем: долой провода!

Хищник от Acer

Acer представила компьютер для тех, кто хочет видеть на компьютерном столе не просто железный блок неопределенного цвета, а нечто оригинальное.

Игровой ПК Aspire **Predator** выполнен в виде головы Хищника из одноименного голливудского фильма. Дизайн — нечто. Лицевая панель блока сделана в виде забрала шлема, под которым скрываются оптический привод, кард-ридер и основные разъемы для периферии.

Материнская плата на основе чипсета **NVIDIA nForce 780i SLI** позволяет выбирать комплектующие по вкусу и по средствам. Процессор — **Intel Core 2 Extreme QX9650** (3,0 ГГц) с 1333 МГц шиной — оснащен системой жидкостного охлаждения. Стоимость компьютера зависит от набора компонентов и формируется в процессе заказа.

Кроватка для винчестера

Floston представила HDD-бокс **SB-33SUE** для экономных пользователей. От винтовых креплений Floston на этот раз отказались, что позволило упростить и ускорить сборку контейнера. Это хорошо, но остаются небольшие зазоры: винчестер немного болтается. При транспортировке жесткий диск лучше убирать из бокса. Но при работе в стационарных условиях проблем нет, SB-33SUE можно установить горизонтально, а также вертикально, если воспользоваться комплектной подставкой. На задней панели находятся разъем питания, кнопка включения, порты eSATA и mini-USB 2.0.

Еще одно преимущество бокса — поддержка горячего подключения, что позволит менять жесткий диск не отсоединяя само устройство от компьютера. Скорость чтения данных составляет около 32 Мб/с при подключении через USB, а в случае с eSATA получаем полную скорость, которая зависит исключительно от способностей винчестера. Цена вопроса — 1200 руб. ■

Железный софт на DVD

Видеокарты

- **AMD avivo 8.6** — видеоконвертер для карт серии Radeon HD под Windows XP.
- **AMD Catalyst 8.6** — драйвера для видеокарт Radeon под Windows XP.
- **ATI Tray Tools 1.3.6.1053** — альтернативная утилита для настройки видеокарт от AMD.
- **NVIDIA ForceWare 175.19** — драйвера для видеокарт серии GeForce 5/6/7/8/9 под Windows XP.
- **RivaTuner 2.08** — универсальная программа для настройки и разгона видеокарт.
- **TechPowerUp GPU-Z 0.2.5** — отображает всю информацию о вашей видеокарте.

Звуковые карты и кодеки

- **Realtek AC'97 A4.04** — драйвера для аудиокодеков класса AC'97 от Realtek.
- **Realtek HD Audio R1.97** — драйвера для аудиокодеков класса HD Audio от Realtek.

Материнские платы

- **ASUS PC Probe 2 1.04.51** — мониторинг системных плат ASUS.
- **ASUS Update 7.14.02** — прошивальщик BIOS любой из системных плат ASUS.
- **GIGABYTE @BIOS 1.23** — прошивальщик BIOS любой из системных плат GIGABYTE.
- **GIGABYTE EasyTune5 B07.1212.1** — утилита для разгона материнских плат от GIGABYTE.
- **Intel Chipset Software Installation Utility 8.3.1.1009** — универсальные драйвера для плат на базе чипсетов Intel.
- **MSI Dual CoreCenter 2.0.2.3** — фирменная утилита для материнских плат компании MSI.

Оптические приводы и жесткие диски

- **CrystalDiskMark 2.15** — измеритель производительности вашего винчестера.
- **HD Tune 2.55** — протестирует любой носитель и покажет его скорость.
- **Hitachi Drive Fitness Test 4.13** — программа для тестирования и настройки винчестеров от Hitachi.
- **NERO CD/DVD Speed 4.7.7.15** — измерит скорость вашего дисковода и расскажет все о диске.

Системные утилиты

- **CPU-Z 1.46** — определит любой процессор, чипсет и память.
- **CrystalMark 2004R2 0.9.125.409** — измерит производительность ПК и проведет диагностику.
- **EVEREST Ultimate Edition 4.50** — программа для диагностики ПК.
- **SiSoftware Sandra Lite XII SP4 (2008.15.14.24)** — пожалуй, самая популярная программа для диагностики ПК.
- **SpeedFan 4.34** — утилита для управления вентиляторами.

COMPUTEX 2008

Репортаж с крупнейшей технологической выставки Азии

Николай Арсеньев

Computex — одна из старейших и одна из крупнейших (вторая по величине после **CeBIT**) технологических выставок планеты. Она проводится в Тайване с 1981 года и за это время стала обязательным местом паломничества тысяч компаний и сотен тысяч посетителей. Если проводить аналогии с миром компьютерных игр, то CeBIT — это аналог **Games Convention**, а Computex — аналог нынешней **E3**. А раз это E3, то не побывать там мы просто не могли.

Мирный атом и конкуренты

На счету **Intel** много технологических прорывов. С анонсом процессоров семейства **Atom** она наделала немало шума. Поначалу планировалось, что платформу будут использовать в устройствах класса **MID** (Mobile Internet Device). Это мобильные устройства для интернет-серфинга, работы с почтой, интернет-пейджерами и с поддержкой всевозможных мультимедиа-развлечений. Но так продолжалось недолго. Осознав весь потенциал Atom, компания дала добро на дальнейшую экспансию платформы. Теперь Atom это не только MID, но и так называемые **Netbook** и **Nettop**.

Опишем общие черты Netbook: процессор **Atom N270** с частотой 1,6 ГГц, до 512 Мб ОЗУ, диагональ от 7 до 10 дюймов, поддержка Wi-Fi и наличие жесткого диска или SSD, в качестве операционной системы — Windows XP или Linux. На этом поприще уже отметились компании **ASUS** и **MSI** со своими **Eee PC** и **Wind** соответственно, которые можно купить за довольно скромную сумму. Но не стоит забывать про других конкурентов, например **GIGABYTE**. Последняя представляет ноутбук и MID-устройство. Касательно ASUS стоит отметить, что свой бренд Eee PC они поддерживают активно, для своих ноутбуков они сделали очень компактный Bluetooth-адаптер, а также джойстики а-ля Wii. Что с ними можно будет делать, нам еще только предстоит узнать.

Шествие мирного атома по планете продолжилось уже в настольном форм-факторе — в виде Nettop. Свои компактные системы представили ASUS, MSI и **ECS**. И если последние две компании показывали компактные системы, которые занимают минимум места, то ASUS пошла дальше и представила настоящего конкурента хваленым **Apple iMac** — **Eee Monitor**. Отличный гибрид монитора и компьютера в одном флаконе, дизайн и возможности расширения на уровне.

Теперь об энергопотреблении. На деле у нас был шанс увидеть, сколько потребляет **WindPC** от MSI, а именно — каких-то 30 Вт. Для сравнения: настольные системы с мощной графикой и четырехъядерным процессором будут съедать порядка 300 Вт под нагрузкой.

Было бы ошибкой считать, что Intel была единственной в этих секторах. **VIA** еще раньше представила свои платформы **C7** и **Esther**, а тут еще подоспел **Nano**. Проблема этой компании в том, что у нее нет больших бюджетов и она не может себе позволить агрессивную маркетинговую программу. Тем не менее успех Atom ей только на руку — VIA приманивает компании более гибкими условиями и низкими ценами. Так что VIA мы также увидим в дешевых ноутбуках и компактных настольных системах.

Все это хорошо, но пора бы поговорить про «реальное» железо — железо для игроков.

Игровое железо

На рынке процессоров все тихо, Intel явным образом доминирует. Правда, по последним слухам, в **AMD** готовят новое ядро для **Phenom**, которое сможет работать на частотах более 3 ГГц. Процессоры будут производиться по 45-нм технологии, увидим мы их лишь в конце года. К тому времени Intel представит новейшие камни на ядре **Nehalem** со встроенным контроллером DDR3-памяти…

На стенде **abit** был показан прототип платы под **Nehalem**, а именно **IX58-MAX** — дизайн ничем не примечателен. Куда веселее было на стендах **ASUS**, **Foxconn**, **GIGABYTE** и **MSI**. Чего только стоит красавица **Maximus II Formula** от ASUS из серии плат для энтузиастов **Republic Of Gaming**. Отличный дизайн, эффективная и эффектная система охлаждения, использование качественных компонентов делают эту плату лакомым кусочком для любого продвинутого пользователя. Покупать ее ради

ASUS Eee Monitor — элегантный монитор и компьютер в одном лице.

MSI Wind — мощный ответ на вездесущие Eee PC от ASUS.

Maximus II Formula от ASUS на базе Intel P45 — настоящий рай для матерого любителя разгона.

Монструозная система охлаждения GIGABYTE GA-EP45T Extreme оставляет неизгладимое впечатление, а ведь еще можно прикрутить и систему водяного охлаждения.

Пока новые Radeon HD 4850/4870 покоряют сердца пользователей, компания PowerColor уже подготовила модели с нестандартным охлаждением.

MSI N9600GT Diamond: 2 Гб памяти — это семечки, другое дело, что в наличии порты HDMI, DisplayPort, SPDIF и даже кнопка разгона.

того, чтобы процессор и память работали на штатных частотах — кощунство! Впрочем, другим производителям тоже было чем похвастаться. Foxconn показала свои эксклюзивные **BlackOps** (**Intel X48**), **Concerto** (**Intel G45**), **Avenger** (**Intel P45**) и **Renaissance**. Последняя основана на еще неанонсированном Intel X58. Система охлаждения состоит из меди и тепловых трубок, есть возможность установки до шести планок памяти типа DDR3, кроме того, на плату можно водрузить до четырех видеокарт **Radeon** в режиме **CrossFireX**.

Особый интерес вызвала **GA-EP45T Extreme** от GIGABYTE. Запомнился этот флагман своей монструозной системой охлаждения. К внушительному обвесу можно подключить еще и систему водяного охлаждения. В создании неординарных систем охлаждения GIGABYTE смогла переплюнуть лишь MSI. Серия плат **Platinum** обзавелась еще более причудливой системой охлаждения, к топовой **P45 Diamond** можно будет подключить СВО, звуковая карта **X-Fi** уже в комплекте. Кстати, все платки от MSI разжились технологией **Dr MOS 2**, которая позволяет экономить энергию и обеспечивать минимальные температуры при работе, кроме того, в платах используется новые MOSFET, которые греются меньше прежних примерно на 20 градусов.

Свои модели, ориентированные на энтузиастов, представили **Biostar** и **ECS**. В первом случае речь идет о серии **TPower**, в последнем — **Black Series**. Весьма достойные представители.

Мы много рассказали про платы для Intel, но не стоит забывать и об AMD. Компания готовит к запуску чипсет **AMD 790GX**. Главная особенность — мощная встроенная графика. Она должна позволить комфортно играть в современные блокбастеры в разрешении 1024x768. Прибавьте к этому возможность работы встроенного ядра с одной или даже двумя видеокартами — и получите интересный вариант для игр. Предположительно речь идет о картах серии **Radeon HD 3650/3670**. Ничего подобного конкуренты в лице Intel и NVIDIA еще не предложили. Хотя у последней есть наработки в этом направлении, но в плане производительности и гибкости есть куда стремиться. Свои платы на базе нового чипсета AMD на выставке показали Foxconn, GIGABYTE, Biostar и другие.

Суперграфика

Про архитектуру новых видеокарт мы рассказывать не будем, нам удалось оперативно до них добраться и провести тесты Radeon HD 4850 и **GeForce 280 GTX** (читайте на соседних страницах раздела)! Раз так, лучше мы уделим внимание слухам и новаторским моделям от различных компаний.

AMD настолько удачно поработала с Radeon HD 4-й серии, что NVIDIA пришлось срочно что-то делать. Последняя активно снижает цены на свои карточки, только вот проблема: у AMD тоже есть хороший запас прочности. Новые чипы компания может продавать дешевле, а в скором времени вообще собирается выпустить их существенно разогнанные версии. Уже на подходе **Radeon HD 4850/4870 X2**. Прогнозируется, что обе модели будут существенно быстрее GeForce 280 GTX.

Свои нестандартные решения представили Biostar, чьи платы мы скоро увидим на прилавках магазинов. Стоит более подробно остановиться на ECS. Компания теперь комплектует карты играми, кроме того, активно использует продвинутые системы охлаждения от **Arctic Cooling**, а вскоре мы увидим SLI-набор из двух видеокарт с предустановленной СВО от Thermaltake. Нечто подобное мы уже видели, но с одной картой.

Некогда известная в наших краях марка **ELSA** отметилась версией **GeForce 9600 GT** с установленным кулером **ZEROtherm Hurricane**. Очень любопытная модель кулера, которая в России так, увы, и не продается.

Стенд MSI вызвал неподдельный интерес: оригинальные кулеры собственной разработки, использование твердотельных конденсаторов, эксклюзивные фишки вроде отключения вентилятора при работе карты в 2D-режиме (**N9600GT Hybrid Freezer**), наличие расширенного набора разъемов (DisplayPort, HDMI,

SPDIF). Свежо, оригинально и при этом практично. ASUS не отставала от конкурента, показав плату со схожими характеристиками — **EN9600GT MATRIX**.

Как ни странно, на базе Radeon ничего интересного мы не увидели. Похоже, производители просто не успели с новинками. Но уже после выставки многие компании анонсировали нестандартные модели плат. Например, **PowerColor** уже представила Radeon HD 4850 с оригинальной системой охлаждения и двумя гигабайтами памяти на борту. Свет увидят также модификации с 1 Гб и 512 Мб. Та же судьба постигнет и старшую серию — 4870. Не стоит сомневаться, что следом за PowerColor о новых моделях объявят и конкуренты.

Холод — друг наш

Несмотря на то что производители процессоров, видеокарт и прочего оборудования соревнуются в прохладности и экономичности своих чипов, необходимость в эффективном охлаждении все же не исчезает, особенно когда речь заходит о разгоне.

Arctic Cooling представила недетский по размерам кулер **Frezer XTREME**. Кроме своих размеров, новинка интересна тем, что может рассеивать до 160 Вт тепла. Внутри установлен 120-мм вентилятор (до 1500 об/мин), используются 4 тепловые трубки. Весит это чудо инженерной мысли не так уж и много — 608 г. Серия кулеров для видеокарт под названием **Accelero** получила свое продолжение в лице **TWIN TURBO**. Что-то нам подсказывает, что увидим мы этот кулер с парой вентиляторов на многих видеокартах. Еще бы, ведь эта модель совместима с Radeon HD 4850/4870, а также GeForce разных мастей, включая 8800 GT/GTS 512 и 9600 GT. Кроме этого производитель отметился выпуском радиаторов для памяти а-ля Corsair DOMINATOR и вентиляторным модулем для охлаждения памяти.

Cooler Master вновь демонстрировал кулеры серии V — **V8** и **V10**. Красавцы, ничего не скажешь, осталось проверить их в действии (в ближайшее время нам как раз обещают подвезти V8). Также было представлено множество корпусов, включая новенькие **Elite 334/335**, и целая россыпь блоков питания.

Экспозиция **Thermaltake** ломилась от новинок. Помимо новаторских кулеров **Rotation** и **IA1**, была показана действительно уникальная система охлаждения — **Xpressar RCS100**. По сути, это целая холодильная установка. По заявлениям разработчиков, устройство значительно эффективнее водяного охлаждения. Глядя на демо-стенд, в это охотно верится. Также Thermaltake активно поддержала начинание NVIDIA в виде **ESA**. На Computex была показана платформа, которая включает БП **Toughpower** 850 Вт, корпус **Armor+** и СВО **BigWater 780e**. Остается добавить системную плату на базе **nForce 780i SLI** и комплектующие по вкусу. На выходе вы получите гибкую в плане разгона систему с продвинутыми возможностями настройки и мониторинга. Из других интересностей — **Spedo**, корпус внушительных размеров. Кроме прекрасного дизайна, он запомнился своими возможностями расширения и функциональностью.

А вот еще одна компания на букву Т — **Thermalright**. Ее продукция редко появляется на прилавках наших магазинов, но успела завоевать своих поклонников. Корпус **BOX-1** произвел на нас неизгладимое впечатление своей необычной конструкцией. Боксы для жестких дисков у него находятся в нижней части, место для БП отведено наверху, под 5-дюймовые устройства предусмотрено всего два внешних отсека. Теперь самое главное — на лицевой части корпуса расположено три 120-мм вентилятора, на задней еще столько же, системная плата находится в самой середине корпуса. Вы спросите, как же организован доступ к разъемам расширения и как фиксируются платы? Решение оказалось на удивление элегантное: внутри корпуса находится фиксирующая планка, а до USB, LAN и всего остального дотянуться проще простого — достаточно отодвинуть блок с вентиляторами на задней панели, подключить устройства и зафиксировать провода в пазах. Еще одна диковинка: радиатор для видеокарт **T-Rad2**. На него можно нацепить либо один 120-мм вентилятор, либо два 92-мм. Важная его особенность — компактные размеры и универсальность.

GMC продолжает нас удивлять. В прошлом году мы видели корпуса с выезжающими вертикально лотками оптических приводов, в этом увидели нечто похожее, но в более агрессивном виде. Называется **R4 Bulldozer** и смотрится не менее брутально, чем техничный **X7**. Еще больший интерес вызвал **Pot**, набор все-в-одном: компактный корпус, мышка, клавиатура, колонки и даже монитор. Что интересно, кнопка включения/выключения вынесена отдельно. ■

Всякая всячина

Экспозиция Zalman

Zalman показала 3D-мониторы с технологией **TRIMON**. Надеваем очки и смотрим на экран — картинка мгновенно обретает глубину. Список поддерживаемых игр насчитывает 100 наименований, среди них **BioShock**, **Crysis**, **Half-Life 2**, **World of Warcraft**, «**Ведьмак**» и многие другие. Скоро новинка от Zalman появится и в России.

Экспозиция KWorld

KWorld, может, и не так популярна в России, но амбиций у нее не занимать. На стенде мы увидели россыпь тюнеров. Особый интерес вызвал **PE360D**. В наличии поддержка аналогового и цифрового ТВ, шина — PCIe. Разъемы на первый взгляд стандартны, но стоит обратить внимание на плату расширения — на ней компонентный, композитный разъемы, S-Video и RCA для звука. Пульт ДУ в комплекте. Кроме тюнеров, можно было увидеть беспроводные передатчики ТВ-сигнала.

Экспозиция Shuttle

Atom-ная лихорадка не обошла стороной и **Shuttle**. Компания представила barebone-систему с оным процессором. Система очень компактная и прохладная. К счастью Shuttle не перестала выпускать модели hi-end-класса, также был показан **SX48P2 Deluxe** на базе **Intel X48** с поддержкой **CrossFireX**. Мощь, компактность и стильный внешний вид гарантируются.

Экспозиция Compro

Интересный гаджет был у Compro. Представляет он собой HD-плеер. Его изюминка — поддержка Full HD и 1080p в частности. К устройству можно подключать внешние накопители, разнообразие разъемов должно порадовать.

Экспозиция AVerMedia

Последнее веяние — встраивать в ТВ-тюнеры GPS-приемник. Одной из первых это сделала **AVerMedia** в модели **Volar GPS A805**. Тюнер поддерживает лишь цифровое телевидение (DVB-T) с возможностью записи в формате H.264. Качество приема GPS-сигнала можно улучшить с помощью антенны.

Cooler Master V8 выглядит эффектно, но чересчур сложно. Остается убедиться в его эффективности.

У корпуса Thermalright BOX-1 практически 100-процентная продуваемость.

Thermaltake Xpressar RCS100 — настоящий рефрижератор в вашем корпусе.

Конкурс от компании CoolerMaster

Охладись!

Лето — время отрыва и отдыха. Мы уже придумали, как охладить твой любимый компьютер. Теперь пришла очередь твоих идей. Напиши, как ты борешься с летней жарой. Все способы охлаждения хороши! Авторы самых гениальных идей получат призы от компании **Cooler Master**, в том числе и совершенно новый кулер **Cooler Master Z600.**

Присылай свои идеи в электронном виде на e-mail **cooler@igromania.ru** . Обязательно укажи свой адрес и ФИО. Авторы самых оригинальных идей получат призы от компании **Cooler Master**.

Подведение итогов состоится в октябрьском номере журнала.

1 место

Игровой флагманский корпус Cosmos S

2 место

Блок питания Silent Pro M

3 место

Кулер Z600

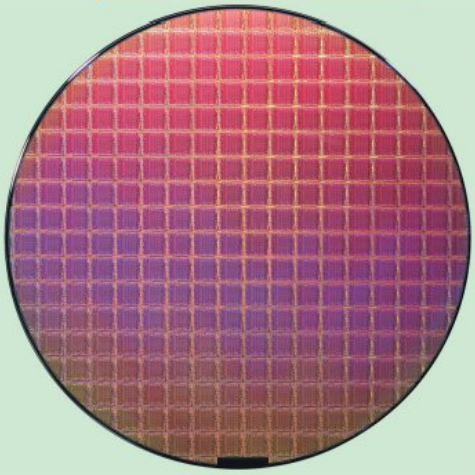
Великое противостояние

Тестирование новейших видеокарт от AMD и NVIDIA

Алексей Горбунов

Первая половина лета не слишком баловала нас жаркими деньками, зато по части событий в IT-индустрии период выдался насыщенным. В июне отгремела выставка **Computex 2008**, которую с полным правом можно назвать выставкой имени **Intel Atom**. А ближе к началу июля состоялись долгожданные анонсы новых видеокарт от **AMD** и **NVIDIA**. И та и другая компании не стали изобретать велосипед, а пошли по пути наращивания мощностей своих чипов. Цель одна, способы достижения разные. Чье кун-фу оказалось сильнее?

Белая полоса в жизни AMD



Похоже, AMD благополучно преодолела тяжелые времена. Мы еще помним неказистый **Radeon HD 2900 XT**, а также более успешные, но все же недостаточно быстрые **Radeon HD 3850/3870**. 19 июня компания представила новую серию видеокарт. Первыми в этом семействе стали платы **Radeon HD 4850** и **HD 4870** на чипах **RV770 Pro** и **RV770 XT** соответственно. Radeon HD 4850 позиционируется как решение среднего класса, а Radeon HD 4870 ориентирован на high-end-сегмент.

Что интересного в новых ядрах? Для начала отметим значительно возросшее количество шейдерных процессоров: их теперь аж 800 штук. Однако с конструктивной точки зрения АЛУ (арифметико-логические устройства) особо не изменились. Они объединены в отдельные блоки, каждый из которых содержит по 5 процессоров: четыре из них работают с простыми инструкциями, а пятый оперирует сложными. В свою очередь, 16 блоков сгруппированы в единый массив, и в конечном итоге вычислительное ядро состоит из 10 этих самых массивов. AMD не стала вносить серьезных изменений в структуру шейдерных процессоров, но как следует поработала над их оптимизацией. Именно поэтому ей удалось разместить столь внушительное число АЛУ на одном кристалле.

Другая серьезная инновация коснулась текстурных блоков. Первая радостная новость: их теперь в 2,5 раза больше, а именно — 40 штук. Вдобавок инженеры AMD поколдовали с юнитами, благодаря чему возросла пропускная способность внутренней кэш-памяти. Смеем предположить, что уж теперь-то Radeon будут демонстрировать высокую скорость в операциях текстурирования.

Как мы уже сказали, модификации RV770 стали основой для двух видеокарт. Между собой модели Radeon HD 4850 и HD 4870 разнятся частотами, а также типом графической памяти. Ядро младшей платы работает на частоте 625 МГц, а 512 Мб GDDR3-памяти — на 2000 МГц. Частоты референсной HD 4870 равны соответственно 750 МГц и 3600 МГц, но здесь уже используется память GDDR5. Ширина шины данных в обоих случаях составляет 256 бит.

Разумеется, отличаются и подходы к охлаждению карточек. В случае Radeon HD 4850 используется низкопрофильный радиатор с небольшим вентилятором, а на HD 4870 установлен массивный двуслотовый кулер. По большому счету, системы охлаждения здесь такие же, как у Radeon HD 3850 и HD 3870. Разница лишь в материале радиаторов — отныне они полностью медные.

NVIDIA и ее страсть к гигантомании

Когда производитель в процессе именования своих железок доходит до круглых цифр, встает вопрос о том, какое бы оригинальное название придумать для следующей серии. NVIDIA радикально подошла к проблеме смены имен: с девятитысячной серии они резко перескочили на двухсотую. В результате на свет появились платы **GeForce GTX 260** и **GTX 280**: первая — топ-решение средней ценовой категории, а вторая претендует на звание самой быстрой видеокарты этого сезона. Забавно, но никаких разительных перемен в строении ядер или самих плат с прошлого поколения не произошло. Все изменения сугубо эволюционные.

Итак, новое ядро **GT200** представляет собой дальнейшее развитие архитектуры, основы которой были заложены еще во времена **GeForce 8800 GTX**. Многоуровневая организация потоковых процессоров никуда не исчезла: шейдерные юниты объединены в восемь блоков, которые, в свою очередь, сгруппированы в

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX6850 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, L2-кэш 8 Мб)
Материнская плата	Biostar TPower I45 (Intel P45 Express, Socket 775, DDR2-1200, PCIe, PCI, IDE, SATA II RAID, Sound, USB, GbLAN, ATX)
Память	4 x 1024 Мб Corsair CM2X1024-8500C5 DDR2 (1066 МГц, 5-5-5-15)
Жесткий диск	Seagate Barracuda 7200.10 ST3400620AS 400 Гб (SATA, 16 Мб)
Оптический привод	NEC DV-5800C (IDE)
Блок питания	FLOSTON ENFP-1050W (1050 Вт)
Драйвер для материнской платы	Intel Chipset Software Installation Utility 9.0.0.1008
Драйверы видеокарт	ATI Catalyst Software Suite 8.6, 8.7 beta (8.501.1.0)
	NVIDIA ForceWare 175.19, 177.41
Операционная система	Windows Vista Ultimate 64-bit Edition, Service Pack 1

кластеры. Разница по сравнению с предыдущим поколением в том, что теперь в одном блоке насчитывается по три процессора (раньше было два), а количество кластеров возросло до десяти. Всего, таким образом, получаем 240 шейдерных юнитов. Как и прежде, преимущество процессорных блоков NVIDIA заключается в том, что каждый из юнитов может выполнять и простые и сложные операции.

Остальные изменения не столь радикальны. Подретушировали текстурные юниты и блоки ROP, увеличили их количество (до 80 и 32 штук соответственно). Шина данных стала 512-битной, а объем поддерживаемой памяти возрос до 1 Гб. В остатке — вагон и маленькая тележка различных оптимизаций. При этом техпроцесс остался на прежнем уровне (65 нм). Чип GT200 просто огромен, потребляет уйму энергии (до 240 Вт), сильно греется и требует громоздкую систему охлаждения.

Перечисленные спецификации соответствуют старшей плате GTX 280. Ее номинальные частоты составляют 602 МГц по ядру и 1300 МГц для шейдерных юнитов, 2214 МГц — память. GTX 260 во многом отличается от своего собрата: частота чипа снижена до 576 МГц, число потоковых процессоров урезано до 192 штук (1242 МГц), текстурных блоков и ROP-юнитов — до 64 и 28 штук соответственно. Шина данных 448-битная, объем памяти составляет 896 Мб, а ее скорость — 2000 МГц. Внешних различий не замечено: длина — 27 см, кулеры одинаковые.

Все параллельно

Зайдите в интернет и откройте обзор любой из современных видеокарт. Спорим, что в большинстве статей вы увидите красочный рассказ о том, с какой легкостью очередной графический чип справляется с задачами параллельных вычислений. Подумать только, установив в свой ПК новенький GeForce или Radeon, вы сможете одной левой рассчитать сложнейшую экономическую модель или, скажем, распределение частиц в процессах симуляции молекулярной динамики!

А теперь, положа руку на сердце, скажите: часто ли вы занимаетесь подобными вещами в повседневной жизни? Это ж просто замечательно: вернувшись домой после трудного дня, проведенного на работе или за партой, включить компьютер и на пару часиков запустить на нем программу **Folding@Home**! Вы же купили мощную и дорогую видеокарту не для игр, а чтобы поучаствовать в распределенных вычислениях по симуляции свертывания молекул белка, правда? Мы вот по большей части предпочитаем игры.

Теперь обратим внимание на достижения видеокарт в такой распространенной задаче, как кодирование видео. Взять, к примеру, **GeForce GTX 280**. По официальным данным, эта плата демонстрирует 10-кратный прирост по скорости кодирования HD-видео в формат, предназначенный для… портативных устройств. Мало того что сама возможность быстренько сделать ролик для **iPod** «важна» необычайно, так есть еще несколько «но». Во-первых, для кодирования используется плагин от компании **Elemental Technologies**, называется **RapiHD**. Все бы хорошо, только плагин появится в продаже лишь осенью этого года и по неизвестной пока цене. Вторая радостная весть заключается в том, что RapiHD предназначен для программы **Adobe Premiere Pro CS3**, которая стоит каких-то $799. Забавно, не правда ли?

Ну как, оценили всю ценность от нетрадиционного применения графических плат? Наш вам совет: не забивайте себе голову этой рекламной ерундой и используйте игровой компьютер по его прямому назначению. Уж что-что, а для красивых и интересных игр современные видеокарты подходят просто замечательно.

Свита

Для наших испытаний мы использовали следующую платформу: процессор **Intel Core 2 Extreme QX6850**, материнскую плату **Biostar TPower I45** и 4 Гб ОЗУ от **Corsair**. Тесты проводились в 64-битной версии **Windows Vista Ultimate** с пакетом обновлений **SP1**.

Список тестовых приложений включал **Futuremark 3DMark06**, **Prey**, **Call of Duty 4: Modern Warfare**, **Crysis** и **Devil May Cry 4**. Все игры, кроме Crysis, запускались в максимальном качестве с 4- и 8-кратным сглаживанием. Мы решили отказаться от тестового пакета **3DMark Vantage**, так как на данный момент существует неразбериха, связанная с поддержкой **PhysX** у плат NVIDIA.

К сожалению, мы не успели вовремя добраться до GeForce GTX 260 и Radeon HD 4870, но и без этого компания у нас подобралась интересная. Из стана AMD пожаловали **PowerColor HD 4850 512** и **Sapphire Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled**. Про первый рассказывать особо нечего: это оригинальная видеокарта Radeon HD 4850 с наклейкой PowerColor. А вот плата от Sapphire представляет определенный интерес. На ней установлен водоблок, который парой шлангов соединен с радиатором-помпой. Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled поставляется с внушительным набором аксессуаров, а упакован в солидный серебристый кейс. Дорого и сердито.

Делегация от компании NVIDIA включает в себе сразу две видеокарты GeForce GTX 280: одна от **Zotac**, другая — от **XFX**. Обе модели изначально разогнаны производителями. Графический чип у XFX быстрее номинала на 70 МГц, а память раскачана до 2500 МГц. Zotac работает на рекордных частотах 700 МГц по ядру и 2300 МГц по памяти.

Дополняют список участников платы **MSI NX8800GT-T2D512E-OC**, **Foxconn 9800GTX-512N** и **GeForce 9800 GX2** в версии от XFX. Первая являет собой слегка разогнанный вариант **GeForce 8800 GT**, видеокарта от Foxconn — типичный представитель семейства GeForce 9800 GTX, а плату XFX не отличить от других моделей GeForce 9800 GX2. Внешний вид и дизайн трех плат стандартен.

Дорогу красным!

Пришло время для самой интересной части — разбора результатов. В игровых тестах картина получилась презабавная. Да, видеокарты на базе чипа GeForce GTX 280 стабильно выигрывают у всех остальных участников. Исключение составляет разве что **Devil May Cry 4**, в случае с которым на первое место выбрался GeForce 9800 GX2. Но оставим в покое high-end-сегмент, ведь основные события разворачиваются исключительно вокруг PowerColor HD 4850. Эта скромных размеров плата одной левой уделывает не только GeForce 8800 GT, одного из своих прямых конкурентов, но и более дорогой GeForce 9800 GTX! А в Crysis, начиная с разрешения 1600x1200 при двукратном сглаживании, и вовсе вырывается на третье место в общем зачете.

Однако столь высокая производительность не дается даром. Хотя Radeon HD 4850 и GeForce GTX 280 умеют автоматически регулировать частоты графического чипа и памяти, энергопотребление у новых плат довольно высокое. Требования по питанию следующие: одиночному Radeon HD 4850 необходим блок питания мощностью минимум 450 Вт, связке CrossFire — 550 Вт. Для GeForce GTX 280 рекомендуется блок питания на 550 Вт. Если же вы решили разориться на SLI-конфигурацию, то стоит запастись 800-ваттником. Разумеется, конечные требования также зависят от суммарного потребления энергии остальными комплектующими системы. Так что если ваш ПК набит под завязку жесткими дисками, вентиляторами и разнообразными неоновыми украшательствами, а процессор разогнан до предела, то к указанным выше цифрам стоит добавить еще ватт 100.

Отдельной строкой отметим тепловыделение видеокарт и уровень шума. Здесь, как ни крути, с хорошей стороны показали себя платы на базе ядра GT200. Кулеры обеих моделей GeForce GTX 280 работали тихо даже при максимальной загрузке плат. Температура графических чипов не превысила 85 градусов.

Зато PowerColor HD 4850 512, что называется, задал жару. В режиме бездействия плату было не слышно, в играх она тоже вела себя довольно тихо, но температура ядра под нагрузкой достигала 90 градусов на открытом тестовом стенде. Будем надеяться, производители видеокарт озаботятся этой проблемой и на прилавках появятся платы Radeon HD 4850 с более эффективными системами охлаждения.

3DMARK 06 1.1.0

	SM 2.0	SM 3.0	Overall
Foxconn 9800GTX-512N	5527	5870	13518
MSI NX8800GT-T2D512E-OC	5513	5337	13034
PowerColor HD 4850 512	4754	5711	12644
Sapphire Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled	5921	**7604**	**15527**
XFX GeForce 9800 GX2 1000MB DDR3 Standard	5978	7311	15315
XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX	5854	7285	15071
Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition	**6040**	7193	15197

Вне всяких сомнений, GeForce GTX 280 — самая быстрая видеокарта современности. Производительность великолепная, цена — запредельная. На момент написания статьи платы продавались в среднем по 20 тыс. руб. за штуку. А что поделать, обладание самым-самым всегда дорого стоит. Вспомните хотя бы процессоры из серий **Intel Extreme** или **AMD FX**. Зато, установив в свой компьютер XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX или Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition, вы сможете без проблем играть в разрешении 1920x1200+ с 8- или даже 16-кратным сглаживанием. А уж парочке таких плат легко покорится заветное для обладателей 30-дюймовых мониторов разрешение 2560x1600.

На другой чаше весов — PowerColor HD 4850 512, который стоит не более 6500 руб., демонстрируя при этом фантастические результаты. Не каждый день видишь плату из доступного ценового сегмента, которая подходит для игры в разрешении **Full HD**. Купив два Radeon HD 4850 и организовав из них связку CrossFire, вы получите производительность уровня GeForce GTX 280, но существенно дешевле. На закуску остаются еще варианты с CrossFireX на трех и даже четырех платах. Но это уже удел энтузиастов.

Собственно, отклик **NVIDIA** на успех конкурента последовал незамедлительно. Как только отгремели первые фанфары по видеокартам **AMD**, калифорнийцы тут же объявили о снижении цен. Так, **GeForce GTX 280** подешевеет более чем на 2000 руб., а **GTX 260** — на 700-800 руб. Правда, снижение коснется лишь закупочных цен для производителей, а вот когда снижение цен доберется до России — вопрос не из легких. Плюс к тому NVIDIA снизила стоимость **GeForce 9800 GTX** до 5000 руб., а также выпустила обновленный вариант платы под названием **GeForce 9800 GTX+**. Эта инкарнация отличается от оригинала повышенными частотами графического чипа.

О GeForce 9800 GTX+, GeForce GTX 260 и Radeon HD 4870 нам еще предстоит поговорить, пока скажем лишь одно — платы заслуживают пристального внимания.

Вообще, мы очень рады за компанию AMD, которая наконец-то выпустила отличные видеокарты. NVIDIA пока остается только одно — снижать цены на свою продукцию. Возможность играть в высоких разрешениях стала как никогда доступной. ■

MSI NX8800GT-T2D512E-OC

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 754 млн ● **Техпроцесс:** 65 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 112 ● **Частота ядра:** 660 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 1650 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 512 Мб ● **Частота памяти:** 1900 МГц ● **Шина данных:** 256 бит ● **Количество текстурных блоков:** 56 ● **Количество блоков растеризации:** 16 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** от 4 800 руб.

PowerColor HD 4850 512MB GDDR3

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 956 млн ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 800 ● **Частота ядра:** 625 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 625 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 512 Мб ● **Частота памяти:** 2000 МГц ● **Шина данных:** 256 бит ● **Количество текстурных блоков:** 40 ● **Количество блоков растеризации:** 16 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** от 5 800 руб.

FOXCONN 9800GTX-512N

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 754 млн ● **Техпроцесс:** 65 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 128 ● **Частота ядра:** 675 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 1700 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 512 Мб ● **Частота памяти:** 2200 МГц ● **Шина данных:** 256 бит ● **Количество текстурных блоков:** 64 ● **Количество блоков растеризации:** 16 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** от 8 500 руб.

SAPPHIRE Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 2 x 666 млн ● **Техпроцесс:** 55 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 640 ● **Частоты ядер:** 825 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 825 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 2 x 512 Мб ● **Частота памяти:** 1800 МГц ● **Шина данных:** 512 бит ● **Количество текстурных блоков:** 32 ● **Количество блоков растеризации:** 32 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** 17 500 руб.

XFX GeForce 9800 GX2 1000MB DDR3 Standard

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 2 x 754 млн ● **Техпроцесс:** 65 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 256 ● **Частоты ядер:** 600 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 1500 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 2 x 512 Мб ● **Частота памяти:** 2000 МГц ● **Шина данных:** 2 x 256 бит ● **Количество текстурных блоков:** 128 ● **Количество блоков растеризации:** 32 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** от 15 000 руб.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ						
Модель видеокарты	**Max + AF 16x, AA 4x**			**Max + AF 16x, AA 8x**		
CALL OF DUTY 4: MODERN WARFARE 1.5						
Разрешение	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**
Foxconn 9800GTX-512N	77,1	60,7	53,8	72,3	56,1	49,4
MSI NX8800GT-T2D512E-OC	71,5	56,5	49,7	66,4	52,5	46,0
PowerColor HD 4850 512	76,9	62,1	53,6	69,3	55,7	47,7
Sapphire Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled	89,5	71,2	61,9	71,6	54,7	46,3
XFX GeForce 9800 GX2 1000MB DDR3 Standard	100,2	87,8	80,6	89,4	71,7	54,7
XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX	104,2	85,5	76,8	92,3	74,6	66,0
Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition	**125,6**	**104,1**	**92,8**	**117,7**	**96,1**	**85,9**
PREY 1.3						
Разрешение	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**
Foxconn 9800GTX-512N	125,9	93,2	79,7	84,8	60,4	51,9
MSI NX8800GT-T2D512E-OC	117,2	87,0	74,6	80,1	56,9	49,0
PowerColor HD 4850 512	136,5	106,4	93,3	115,9	89,6	78,2
Sapphire Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled	159,7	128,9	112,9	141,8	111,2	97,7
XFX GeForce 9800 GX2 1000MB DDR3 Standard	196,5	154,2	135,5	138,1	103,4	90,8
XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX	226,7	178,8	156,3	173,6	128,2	111,6
Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition	**226,8**	**179,2**	**156,4**	**175,9**	**130,5**	**113,6**
DEVIL MAY CRY 4 BENCHMARK (SCENE 2)						
Разрешение	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**
Foxconn 9800GTX-512N	61,5	52,3	44,2	57,1	42,9	38,2
MSI NX8800GT-T2D512E-OC	60,3	49,3	42,5	53,9	39,3	33,4
PowerColor HD 4850 512	68,5	61,7	54,1	64,0	57,9	49,7
Sapphire Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled	83,4	77,7	67,2	83,4	68,9	66,0
XFX GeForce 9800 GX2 1000MB DDR3 Standard	**125,9**	**108,5**	**97,7**	**109,5**	**83,3**	**72,6**
XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX	92,4	79,1	69,0	81,3	65,6	56,9
Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition	105,9	77,5	72,9	103,3	70,6	66,8
CRYSIS 1.2.1						
Модель видеокарты	**Max + AF 16x**			**Max + AF 16x, AA 2x**		
Разрешение	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**	**1280x1024**	**1600x1200**	**1920x1200**
Foxconn 9800GTX-512N	38,4	28,8	24,2	32,8	20,1	16,1
MSI NX8800GT-T2D512E-OC	34,5	25,8	20,9	29,7	20,4	14,7
PowerColor HD 4850 512	31,4	25,8	21,9	28,5	23,1	19,1
Sapphire Radeon HD 3870 X2 Atomic WaterCooled	29,8	26,0	22,5	27,3	21,5	18,4
XFX GeForce 9800 GX2 1000MB DDR3 Standard	47,4	42,8	35,6	44,0	17,9	12,5
XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX	**49,2**	39,7	**35,6**	**45,3**	**36,6**	**31,6**
Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition	49,1	**39,8**	35,1	44,7	36,3	31,2

XFX GeForce 280 GTX 1000MB DDR3 XXX

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 1,4 млрд ● **Техпроцесс:** 65 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 240 ● **Частота ядра:** 670 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 1460 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 1024 Мб ● **Частота памяти:** 2500 МГц ● **Шина данных:** 512 бит ● **Количество текстурных блоков:** 80 ● **Количество блоков растеризации:** 32 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** от 21 000 руб.

Zotac GeForce GTX 280 AMP! Edition

Технические характеристики ● **Количество транзисторов:** 1,4 млрд ● **Техпроцесс:** 65 нм ● **Количество потоковых процессоров:** 240 ● **Частота ядра:** 700 МГц ● **Частота потоковых процессоров:** 1500 МГц ● **Тип, объем памяти:** GDDR3, 1024 Мб ● **Частота памяти:** 2300 МГц ● **Шина данных:** 512 бит ● **Количество текстурных блоков:** 80 ● **Количество блоков растеризации:** 32 ● **Интерфейс:** PCIe x16 (2.0) ● **Цена:** 21 000 руб.

Мобильный внедорожник

Тестирование ноутбука RoverBook Hummer D790

Алексей Горбунов

Ох уж эти сказочники из компаний — производителей ноутбуков! Который год они потчуют нас устройствами, претендующими на звание игровых, но по сути своей таковыми не являющимися. Не спасают ни мощные процессоры, ни сдвоенные видеокарты, ни большие объемы памяти. Максимум, для чего они пригодны, так это для игр двухлетней-трехлетней давности.

Однако упорства производителям не занимать — новые игровые модели появляются с завидным постоянством. Понемногу осваиваются на этом поле и отечественные компании. Среди них заметно выделяется **Rover Computers**, которая недавно представила модель ноутбука **RoverBook Hummer D790**. Характеристики недвусмысленно давали понять: ноутбук очень мощный. А как на самом деле?

ТЕХНИЧЕСКИЕ ПАРАМЕТРЫ	
Процессор	Intel Core 2 Quad Q6600 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 1066 МГц, L2-кэш 2x4 Мб)
Платформа	Intel P965 (Socket 775, DDR2-800, PCIe, IDE, SATA)
Память	2x2 Гб DDR2 SDRAM 667 МГц
Видеокарта	2x NVIDIA GeForce 8700M GT 512 Мб
Жесткий диск	3x320 Гб (SATA, 5400 об/мин, RAID 5)
Оптический привод	Blu-ray/CD/DVD±RW
Разъемы	4x USB, FireWire, модем, GbLAN, ExpressCard, кардридер SD/MMC/MS/MS Pro, VGA, DVI, выход и вход S-Video, аудиоразъемы, SPDIF-выход
Дополнительно	ТВ-тюнер, Wi-Fi, Bluetooth, веб-камера (2 Мпикс), пульт ДУ, антенна, Windows Vista Home Premium 64-bit Edition
Размеры, мм	397x298x60
Вес с батареей, кг	5,54
Цена, руб.	95 000

Осмотр кузова

Первое впечатление от знакомства с Hummer D790: какой же он огромный! Взяв ноутбук в руки, понимаешь, что мобильным его ну никак не назвать. С установленной батареей он весит 5,5 кг, а если добавить вес блока питания, то и все 7 кг. Впрочем, игровые модели по большей части покупают для дома — как альтернативу обычным ПК. Поэтому черт с ним, с весом, главное, чтобы стол выдержал.

Внешне Hummer D790 довольно-таки неказист, прямо как реальный «Хаммер». Цветовое оформление выполнено в темных тонах, покрытие внутренних деталей корпуса и боковых вставок глянцевое. Смотрится ноутбук угловато и как-то совсем просто.

У нескромных размеров есть свои плюсы. Во-первых, большой 17-дюймовый дисплей с разрешением 1920x1200. На нем и работать удобнее, и для игр он отлично подходит, не говоря уж про кино. Во-вторых, клавиатура у Hummer D790 без пяти минут полноразмерная. Клавиши как основного, так и цифрового блоков достаточно широкие, а раскладку можно классифицировать как близкую к классической. Правда, кнопки форматирования текста (Home, Delete, Insert и прочие) перекочевали в верхнюю часть клавиатуры и на стрелочки. Однако это единственный недостаток, который выявляется только при работе с документами. Для повседневных задач клавиатура удобна.

Раз уж речь зашла об элементах управления, добавим пару слов про тачпад. Он широкий, чувствительный, хорошо отстроен и оснащен полосой прокрутки — то, что надо для ноутбука с большим дисплеем. Немного подкачали кнопки — они оказались слишком жесткими.

При таких габаритах ноутбука очень тяжело напортачить с расположением разъемов. Однако в случае с Hummer D790 есть к чему придраться. На левой стороне наблюдается изобилие разъемов: VGA, выход S-Video, вход для антенны, LAN, модем, FireWire, кардридер, ExpressCard да еще лоток оптического привода. На правой — четыре одиноких и компактно расположенных USB. Спереди находятся аудиоразъемы и порт для ИК-приемника —

У RoverBook Hummer D790 в наличии полный комплект разъемов, проблем с подключением периферии не будет.

особых проблем они не доставляют, но то, что провода будут выходить перед ноутбуком, не совсем удобно. Хотя, если речь идет о гарнитуре, не такая уж это и проблема.

Под капотом

Переходим к внутреннему содержанию Hummer. Для начала отметим, что ноутбук являет собой этакий симбиоз настольной платформы с некоторыми мобильными комплектующими. В основе устройства лежат чипсет **Intel P965**, четырехъядерный процессор **Core 2 Quad Q6600** и 4 Гб оперативной памяти DDR2 — серьезная заявка на лидерство. Мощности ЦП хватит для любых современных приложений, а большой объем памяти поможет получить максимальную производительность. Здесь, правда, случился небольшой казус. На наш Hummer D790 была установлена 32-битная версия **Windows Vista Home Premium**, которая не видит всех 4 Гб памяти. Хотя в характеристиках заявлена 64-битная версия ОС. Случайности бывают, ничего не попишешь. В любом случае переход на 64-битную Vista позволит получить еще большие результаты, нежели мы получили на тестовом экземпляре.

Следующая по списку у нас видеоподсистема. В случае с Hummer D790 речь идет о паре графических плат класса **GeForce 8700M GT**, объединенных в SLI-связку. Каждая оснащена 512 Мб памяти с частотой 1600 МГц. Ядра работают на частоте 625 МГц, а 32 потоковых процессора — на частоте 1250 МГц. По своим характеристикам платы сопоставимы с **GeForce 8600 GT** из настольного сегмента. Будем надеяться, что SLI-конфигурация им поможет.

Еще одна интересная фишка Hummer заключается в его системе хранения данных. В ноутбук установлено целых три винчестера объемом 320 Гб каждый, которые объединены в массив RAID 5. Это, с одной стороны, обеспечивает защиту данных от сбоев отдельного диска, а с другой — повышает скорость чтения, так как информация считывается сразу с нескольких дисков параллельными потоками. Единственный минус RAID 5 в том, что итоговый объем составляет не 960 Гб, а всего 640 Гб — емкость одного из дисков используется для организации массива.

Оптический привод в ноутбуке не простой, а с поддержкой дисков Blu-ray. Плюс к тому он умеет читать и записывать любой из современных CD/DVD-носителей. Коммуникационные возможности представлены модулем Bluetooth, адаптером Wi-Fi, гигабитным сетевым контроллером и старым добрым модемом. В остатке у нас ТВ-тюнер с компактной выносной антенной, а также пульт ДУ (ИК-приемник прилагается) для управления **Windows Media Center**.

Что касается аудиосистемы ноутбука, то стандартный HD-кодек ничем особенным не выделяется, зато четыре встроенных динамика и сабвуфер выдают неплохого качества звук, отличаются грамотным позиционированием в играх и фильмах, ну и приличным уровнем громкости, что для ноутбука критично.

Тест-драйв

Пришло время опробовать Hummer D790 в деле. Для этого мы использовали стандартный набор синтетических тестов и самые популярные игры. В **3DMark06** и **PCMark05** ноутбук показал высокие отметки. С играми немного сложнее: наблюдается значительное падение скорости при переходе к родному разрешению матрицы. Почему мы заостряем на этом внимание? Дело в том, что при запуске игр в более низких разрешениях появятся искажения картинки, связанные с масштабированием изображения.

Тем не менее и в **Call of Duty 4: Modern Warfare**, и в **F.E.A.R.** на этом ноутбуке вполне можно играть в разрешении 1920x1200 без сглаживания или при 1680x1050 с 4-кратным антиалиазингом. Зато в **Crysis** даже при средних настройках качества играть затруднительно: тормоза идут вперемешку с артефактами (последнее вылечат драйвера). Конечно, если понизить планку разрешения, скажем, до 1024x768, то игра будет идти вполне пристойно. Вот только из-за пресловутого масштабирования выглядеть Crysis будет далеко не лучшим образом.

В завершение немного об энергопотреблении Hummer D790, о его рабочей температуре и уровне шума. Хотя ноутбук оснащается внушительным аккумулятором на 12 ячеек высокой емкости, время работы в автономном режиме не превышает 70 минут. Дают о себе знать прожорливый процессор, связка из двух видеокарт и сложный дисковый массив. Поэтому единственный выход — использовать блок питания.

Работает Hummer D790 стабильно; несмотря на мощную начинку, проблем с перегревом не наблюдается. Максимальная температура процессора под нагрузкой составила 77 градусов, а видеокарты разогрелись до 76 градусов. Тепло отводится при помощи четырех больших турбин. Шум от их работы не превышает разумных пределов. Некоторые куда менее производительные ноутбуки шумят более заметно.

Заключение

RoverBook Hummer D790 — мощное устройство и на звание игрового ноутбука тянет вполне. Если Rover Computers хотела выпустить самый быстрый мобильный ПК на отечественном рынке, то это ей удалось. С другой стороны, стоит Hummer D790 95 тыс. руб. Тут уж решайте сами.

ИГРОВЫЕ ТЕСТЫ

Crysis 1.2.1 (DirectX 10)			
Разрешение	**1440x900**	**1680x1050**	**1920x1200**
Med + AF 16x	21,7	17,6	13,3
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.5			
Разрешение	**1440x900**	**1680x1050**	**1920x1200**
Max + AF 16x	115,2	108,4	39,6
Max + AF 16x, AA 4x	94,7	91,5	27,2
F.E.A.R. 1.08			
Разрешение	**1440x900**	**1680x1050**	**1920x1200**
Max + AF 16x	98,0	91,0	67,0
Max + AF 16x, AA 4x	58,0	53,0	34,0

СИНТЕТИЧЕСКИЕ ТЕСТЫ

3DMark06 1.1.0			
SM 2.0	SM 3.0	CPU	Overall
3682	3419	3446	8836
PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
7675	3531	1947	5768

Пусть вас не пугает внушительный вид этих турбин. В работе они на удивление тихие.

В поисках прохлады

Тестирование кулера Cooler Master Hyper Z600

Николай Арсеньев

Технические характеристики ● **Поддерживаемые разъемы:** Socket 775/754/939/940/AM2/AM2+ ● **Материалы:** медь, алюминий ● **Количество тепловых трубок:** 6 ● **Размеры:** 127x127x160 мм ● **Вес**: 1045 г ● **Комплект поставки**: инструкция, крепления, термопаста ● **Цена**: от 1700 руб.

МОДЕЛЬ КУЛЕРА	S&M (ТЕМПЕРАТУРА)	
	Idle (0%)	Burn (100%)
Cooler Master Hyper Z600 (1x1500 об/мин)	40,0	71,0
Cooler Master Hyper Z600 (2x1500 об/мин)	**38,0**	**66,0**
OCZ Vendetta 2 (1500 об/мин)	43,0	70,0

Разогнать процессор может любой, достаточно ознакомиться с BIOS системной платы и попрактиковаться. Но перед тем, как это делать, стоит позаботиться об охлаждении ЦП. Свой вариант эффективного охладителя предложила компания **Cooler Master**. Речь сегодня пойдет о радиаторе **Hyper Z600**.

Знакомство с агентом... Z600

Размеры CM Hyper Z600 впечатляют, да и весит этот титан кило с лишним. На радиатор можно нацепить один или два вентилятора, а если процессор не сильно греется, можно обойтись и без них (максимальное тепловыделение ЦП не должно превышать 89 Вт; для примера: уровень TDP у **Core 2 Duo E8500** (3,16 ГГц) — всего 65 Вт). Сами ветродуи крепятся к Z600 с помощью специальных фиксаторов, в коробке два набора. Цеплять их можно с любой стороны, благо радиатор симметричный. Ребра Z600 сделаны из алюминия, основание и тепловые трубки — из меди, покрытой сплавом никеля.

Система крепления на системную плату нестандартная. В случае с процессорами **Intel** достаточно установить все необходимые планки, на платах под **AMD** сначала придется демонтировать штатное крепление для кулера.

Процесс установки вопросов не вызывает, если что, поможет инструкция с иллюстрациями. Главное — посильнее вкрутить винты в пластину крепления, ведь к ней потом предстоит закреплять плашку backplate. Кстати, чтобы не повредить системную плату, на винты, о которых мы говорили, необходимо прицепить прорезиненные кольца. Остальное — дело техники.

Вентиляторы устанавливаются по следующей схеме: берем крепления и прикручиваем их к вентилятору, далее фиксируем получившуюся конструкцию на радиаторе. Делать это рекомендуем до установки системной платы в корпус.

Один хорошо, а два лучше

Тесты проходили на плате **abit IX38 QuadGT**, охлаждали процессор **Core 2 Quad QX6850** (3 ГГц, 1,325 В). Само тестирование проходило на открытом стенде, а соревновался Hyper Z600 с **OCZ Vendetta 2** — приличный кулер, эффективный и тихий. При этом Vendetta 2 может похвастаться наличием всего трех тепловых трубок, в то время как у Z600 их в два раза больше. Кроме того, новинка от Cooler Master больше по размерам и позволяет устанавливать аж два вентилятора. Поможет ли все это одержать победу? Посмотрим.

Условия тестирования: окружающая температура — 24 градуса. Программа для загрузки процессора — утилита **S&M**, уровень загрузки — 100%. Стартуем!

В режиме простоя Z600 показал приличную производительность, охладив пыл нашего процессора до 40 градусов. Добавляем еще один вентилятор, и температура падает еще на два градуса. Vendetta 2 уступила своему сопернику в обоих случаях.

Самое интересное впереди. Пора загрузить наш четырехъядерный процессор по полной программе. Здесь нас и ждал сюрприз — кулер от OCZ показал замечательные результаты, умудрившись остудить QX6850 до 70 градусов, в то время как показатели Cooler Master замерли на отметке 71 градус. Ничего, вот добавим второй вентилятор и тогда посмотрим. И правда — результат не заставил себя ждать: температура процессора разом упала на 5 градусов, опустившись до 66.

■ ■ ■

CM Hyper Z600 можно рекомендовать самому широкому кругу пользователей. Любители тишины так и вовсе будут счастливы узнать, что кулер справится с охлаждением практически любого двуядерного ЦП. Любителям чего-нибудь погорячее рекомендуем запастись парой вентиляторов — так от Z600 можно добиться максимальной эффективности. Кстати, вовсе не обязательно ставить скоростные модели, подойдут и варианты на 1000-1200 об/мин. ■

Непревзойдённая мощь и эффективность

Серия UCP (Ultimate Circuit Protection, - уникальная защита) это новое поколение блоков питания производства COOLER MASTER. Он построен по самой передовой в отрасли схеме с использованием компонентов высшего качества для долгой и надёжной работы.

Реклама

"Лаборатория 80 PLUS® аплодирует компании COOLER MASTER, как первому в мире производителю, удостоенному Серебряного сертификата для блоков питания высокой мощности"

80 Plus

UCP SERIES 700 / 900 / 1100W

Москва:
ПИРИТ тел (495) 785-55-54
Зеон (495) 955-51-99
НИКС (495) 974 33 33
Оланд (495) 788-19-18
Санрайз (495) 542-80-70
Сеть компьютерных магазинов Неоторг
(495) 223-23-23
СтартМастер (495) 785-85-55
Щедрин (495) 784-72-34
FORMOZA (495) 234-21-64
NT Computer (495) 363-93-93

GSM COMPUTERS (495) 540-91-88
Merlion (495) 981-84-84
Объединённая розничная сеть POLARIS
и Техмаркет-Компьютерс (495) 755-55-57

Санкт-Петербург:
EUCLID (812) 702-43-00
Компьютер-Центр КЕЙ (812) 074
Компьютерный Мир (812) 333-00-33
РИК (812) 327-34-10
Калининград:
Новая Система (4012) 728-33-3

Воронеж:
РЕТ (4732) 77-93-39
Иркутск:
Комтек (3952) 25-83-38
Нижний Новгород:
Санрайз (8312) 19-44-62
Уфа: Сеть магазинов КламаС (3472) 91-21-12
Екатеринбург:
NT Computer (343) 379-31-68
Ростов-на-Дону:
NT Computer (863) 295-30-20
Новосибирск:
NT Computer (383) 344-99-04

2008 all rights reserved - the images and logos are property of their own companies.

www.coolermaster.com

HIGH DEFINITION во всей красе

Тестирование ЖК-монитора NEC AccuSync LCD24WMCX

Николай Арсеньев

Тип матрицы: TN+Film ● **Диагональ**: 24 дюйма ● **Размер пикселя**: 0,27 мм ● **Формат экрана**: 16:10 ● **Оптимальное разрешение**: 1920x1200@60 ● **Время отклика**: 5 мс (GTG) ● **Яркость**: 400 кд/м2 ● **Контрастность**: 1000:1/3000:1 (стандартная/динамическая) ● **Количество цветов**: 16,77 млн ● **Углы обзора**: 178 градусов (по вертикали/горизонтали) ● **Разъемы**: D-Sub, DVI-D (HDCP), HDMI, компонентный, SPDIF-выход, аудио ● **Цвет**: черный, глянец ● **Размеры**: 561,8x460x260 мм ● **Вес**: 7 кг ● **Потребление энергии**: 2/97 Вт (режим сна/рабочий режим) ● **Комплект поставки**: VGA-, DVI-, аудиокабели, кабель питания, диск, инструкция ● **Гарантия**: 3 года ● **Цена**: от 20 000 руб.

В век цифровых технологий пользователи все чаще заглядываются на широкоформатные мониторы, особенно на те, что с надписью «Full HD» на коробке. Еще бы: при просмотре фильма хочется наблюдать на экране не маленькую полоску посередине, а видеть картинку на всей площади экрана. Проблемы совместимости с современными играми и широкоформатными разрешениями больше нет. Так что идем вперед в наше широкоформатное будущее или настоящее. Например, в компании с HD-монитором **AccuSync LCD24WMCX**.

Первые впечатления

Подготовка AccuSync LCD24WMCX к работе занимает считанные минуты — берем монитор, устанавливаем его в основание подставки и опускаем до щелчка. При подключении кабелей обнаружилось, что на задней панели находятся не только D-Sub и DVI, но и совсем не лишние компонентный разъем, SPDIF и HDMI, не говоря уж о наличии аудиопорта. Вы правильно поняли, перед нами монитор со встроенными колонками (3+3 Вт). Что-то подсказывает, что они пригодятся немногим — когда покупаешь большой и дорогой монитор, хочется насладиться не только картинкой, но и качественным звуком, штатная акустика вряд ли вас сильно впечатлит. А вот за обилие видеоразъемов большое спасибо — к 24-дюймовому гиганту можно подключить и компьютер, и приставку, и фото/видеокамеру. Не хватает разве что дополнительных USB-портов.

Игры, кино и все такое

Выглядит LCD24WMCX недурственно — пластик глянцевый, экран матовый, все органы управления выведены на лицевую панель. Возможностей подстройки монитора немного — дозволено менять угол наклона. Монитор можно повесить на кронштейн типа VESA (100 мм).

Яркость и контрастность у монитора на очень высоком уровне. Изначально яркость выкручена на 90%, рекомендуем убавить параметр на треть, а то и наполовину. Все настройки можно делать через фирменный софт **NaViSet**, драйвера видеокарты, ну и самым проверенным способом — через меню самого монитора. Пунктов предостаточно, вот только навигация не совсем удобная, да и кнопки жестковаты.

Выбираем режим sRGB, замеряем настройки с помощью калибратора **Spyder 3 Elite** — от эталонной температуры 6500K монитор ушел недалеко, получилось 6400K. В стандартном режиме до калибровки DeltaE была на уровне 6,26, после этот параметр опустился до 0,93. На таком мониторе вполне можно работать с фотографией и видео.

Стоит пояснить, зачем нужна калибровка даже в домашних условиях. Пример: вы приехали из отпуска, наснимали кучу фотографий, отредактировали их и распечатали. Только вот незадача: цвета на отпечатке могут сильно отличаться от того, что вы видели на экране. Виноват не принтер, а плохо откалиброванный монитор, который исказил цвета. То же касается кино, игр — вам хотели показать одну гамму цветов, а вы увидели нечто другое. Если после калибровки картинка покажется пресноватой, это поправимо — у монитора NEC есть специальные профили («Кино», «Игры», «Спорт» и т.д.). Режим динамической контрастности лучше не включать, работает слишком топорно — изображение то резко темнеет, то резко светлеет.

Углы обзора по горизонтали большие, по вертикали хуже. От TN-матрицы большего желать нельзя. Черный цвет получается довольно натуральным, фильмы и игры смотрятся живо, красочно, спасибо за высокий уровень контрастности. Время отклика матрицы на высоте.

■ ■ ■

NEC AccuSync LCD24WMCX — отличный монитор для домашнего применения. Явные преимущества — наличие дополнительных видеоразъемов, приличная цветопередача, высокая контрастность и широкий набор настроек. С другой стороны, перед нами TN-матрица со всеми вытекающими, эргономика реализована не лучшим образом, да и цену хотелось бы чуть-чуть поменьше. ■

Благодарим следующие компании за предоставленное оборудование:
DISTI (www.disti.ru) — NEC AccuSync LCD24WMCX;
datacolor (www.datacolor.ru) — datacolor Spyder 3 Elite.

КИНОТЕАТР В ВАШЕМ ДОМЕ

Тестирование Full HD-проектора ViewSonic Precision Pro8100

Иван Нечесов

Технические характеристики ● **Технология:** Poly-Si TFT (три ЖК-матрицы C2 Fine D7) ● **Разрешение:** 1920x1080 ● **Яркость:** 1000 ANSI лм ● **Мощность лампы:** 160 Вт ● **Контрастность:** 13000:1 ● **Коэффициент увеличения:** 1,6 ● **Смещение объектива:** ± 75% по вертикали, ± 5% по горизонтали ● **Расстояние до экрана:** от 1,2 до 15,4 м ● **Размер изображения:** до 7,6 м по диагонали ● **Основные разъемы:** VGA, S-Video, композитный видео, два компонентных видео, два HDMI-1.3a ● **Потребляемая мощность:** 230 Вт ● **Уровень шума:** до 23 дБ ● **Размеры:** 387x543x156 мм ● **Вес:** 9 кг ● **Цена:** от 100 000 руб.

Чтобы превратить гостиную в кинотеатр, можно обойтись без ЖК- или плазменных панелей, лучшим решением станет проектор. Только он способен выдать качественную картинку огромного размера. Сегодня мы рассмотрим проектор hi-end-класса — **ViewSonic Precision Pro8100** на базе трех ЖК-матриц с поддержкой разрешения **Full HD**.

Кино без проблем

Проектор выполнен в массивном глянцево-черном корпусе с монолитным объективом по центру. Для различных интерьеров производитель предлагает сменные панели, вместо черной крышки можно установить белую, серую или бордовую. Единственное «но» — продаются они отдельно. На задней панели предусмотрен внушительный набор разъемов: два HDMI 1.3a, два компонентных входа, а также VGA. Можно подключить DVD- или Blu-ray-проигрыватель, игровую приставку, компьютер или любой другой источник видео. Входные сигналы обнаруживаются автоматически, картинку обрабатывает чип **Silicon Optix Reon**.

Даже в тесном помещении можно создать крупномасштабную проекцию благодаря объективу и его возможностям. Если установить Precision Pro8100 на расстоянии 2,5м от стены, диагональ изображения составит 2 м. Есть возможность регулировки проектора по вертикали и горизонтали — изменение высоты ножек и настройка положения объектива.

Проектор выдает чистую и детализированную картинку с прекрасным белым и глубоким черным, в характеристиках — контраст 13000:1 и поддержка разрешения 1920x1080, так что от просмотра ярких и динамичных фильмов вроде «**Трансформеров**» получаешь истинное удовольствие.

Через меню можно регулировать гамму по 33 положениям, настраивать цветовые каналы (красный, синий, зеленый, циановый, пурпурный) и задавать любые параметры изображения. Влияние настроек можно оценить на экране, который разделяется на две части («до» и «после»). Система **Precision Color** позволит подобрать оптимальные цвета, правда, придется пройти через многочисленные настройки при помощи тестовых картинок. Для профессионала — то, что доктор прописал, а вот простому пользователю придется еще вникнуть. К счастью, производитель предусмотрел набор стандартных режимов. «Нормальный» выдает картинку без функций улучшения детализации. «Динамический» обеспечивает контрастное изображение с насыщенными цветами и улучшенной детализацией. «Кинотеатр» максимально улучшает оттенки кожи. Резкость и детализация напрямую зависят от источника видео, картинку можно улучшить, поэкспериментировав с уровнем детализации и подавлением шумов.

Мощность лампы составляет 160 Вт. Заявленный срок службы — не менее 2000 часов — достаточно велик, чтобы не думать о ее замене в течение нескольких лет. Новая лампа стоит около 12 000 руб. Система охлаждения работает тихо, особенно в экономичном режиме — уровень шума не более 18 дБ.

В комплект поставки входят: защитный чехол, салфетка, набор кабелей, руководство пользователя и пульт ДУ с подсветкой. Как обычно, проекционный экран предстоит покупать отдельно. Кстати, перед походом в магазин стоит проконсультироваться со специалистами о том, где и как проектор лучше установить и какие изменения произвести в комнате.

■ ■ ■

ViewSonic Precision Pro8100 может стать находкой для киномана с высокими запросами. Бескомпромиссное разрешение 1920x1080, поддержка интерфейса HDMI и широкие возможности настройки изображения обеспечивают идеальные условия для приобщения к важнейшему из искусств. Высокая стоимость вполне оправданна. ■

Жертва плановой экономики

Расцвет и закат советской компьютерной эпохи

Павел Шубский

ЧАСТЬ 2

В прошлом номере мы уже рассказывали, что в Советском Союзе существовали компьютеры, превосходящие зарубежные аналоги, и познакомились с работами великих ученых в этой области (Сергея Алексеевича Лебедева, Исаака Семеновича Брука). Остановились же мы в конце 60-х годов, в момент, когда появилась супер-ЭВМ **БЭСМ-6**, — то был великий триумф отечественного компьютеростроения.

Предательство на высшем уровне

К концу 60-х годов компьютерную промышленность СССР можно было описать фразой «блеск и нищета» — великолепные идеи и новаторские разработки академиков начали тонуть в море недопонимания.

Многочисленные институты, крупные и не очень, выпускали десятки вычислительных машин для самых разных задач, зачастую эти системы превосходили западные аналоги. Ученые были увлечены созданием новых архитектур, поиском свежих решений. Коллективы Лебедева, Брука и Глушкова конкурировали и соревновались друг с другом — где уж тут было думать о стандартизации и объединении усилий. Да-да, все ЭВМ были аппаратно несовместимы. Разрозненность архитектур усложняла создание программного обеспечения — системному программированию почти не уделялось внимания. В дальнейшем над созданием простейших операционных систем для различных серий ЭВМ трудились группы ученых в университетах — порядка 1500 программистов создавали софт для огромного парка разнородной вычислительной техники. К тому моменту в США над этой задачей билось более 50 000 человек!

Компьютеры использовали для решения научных и военных задач, так что отсутствие стандартизированных систем начало вызывать определенные проблемы. И тут пришло озарение, все осознали, что компьютерной отрасли нужен мощный рывок — необходимо создать линейку совместимых друг с другом ЭВМ и принять ее за индустриальный стандарт. Но тут вмешалось руководство страны...

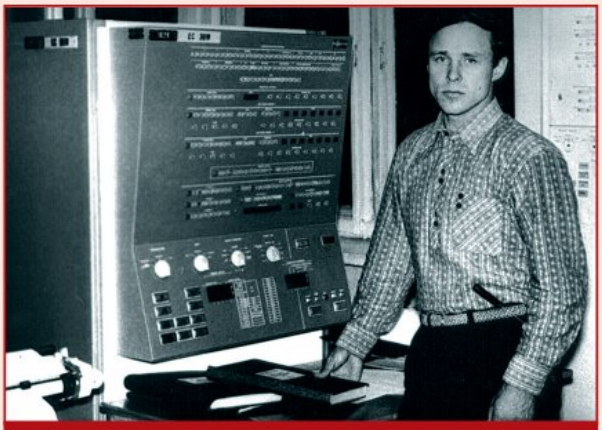
В декабре 1967 года состоялось роковое совещание в Министерстве радиопромышленности. Партийная верхушка приняла решение прекратить все разработки собственных вычислительных систем и приступить к копированию архитектуры компьютера **IBM System/360**, выпущенного в 1964 году. Во всем огромном СССР не нашлось человека, который смог бы убедить партию в неправильности этого решения. Казалось бы, куда логичнее было взять за основу наиболее продвинутую из отечественных систем и объединить разрозненные группы ученых...

С другой стороны, решение партии можно понять. С присущей в те годы уверенностью верхушка надеялась, что нашим ученым удастся безошибочно скопировать западные компьютеры, после чего можно будет «позаимствовать» уже готовое и проверенное программное обеспечение. До сих пор неизвестно, кто принял такое решение. Некоторые историки считают, что в этом могли быть замешаны лоббисты западных корпораций.

В итоге был основан **Научно-исследовательский центр электронной вычислительной техники** (НИЦЭВТ), которому и поручили разработать линейку ЭВМ «**Единая система**» (ЕС), а по сути — скопировать архитектуру IBM System/360 и адаптировать софт. По замыслу партии, НИЦЭВТ должен был объединить группы конструкторов из московских институтов, а именно ИТМиВТ и НИИСЧЕТМАШ. Однако ни тот ни другой не изъявили желания работать вместе.

Ведущие специалисты-конструкторы выступили с резкой критикой новой правительственной стратегии. Тогдашний директор ИТМиВТ, С. А. Лебедев, заявил, что копирование IBM System/360 приведет к отставанию от мировой промышленности на несколько лет — к тому времени система уже считалась устаревшей на Западе. Нелепость ситуации понимали и другие ученые, но далеко не всем удалось выстоять. Лебедеву хватило воли и упорства, чтобы отвергнуть идею участия коллектива ИТМиВТ в копировании западной техники и заняться разработкой систем серии «**Эльбрус**».

В 1968 году к НИЦЭВТ присоединили **Научно-исследовательский институт электронных математических машин** (НИЭМ), предприятие с 20-летней историей. Полностью укомплектованная группа разработчиков ЭВМ «**Урал**», «**Стрела**», **М-20** и **М-220** приступила к работе над ЕС. В Минске и Астрахани были открыты филиалы НИЦЭВТ. Раз-



Пульт управления ЭВМ ЕС-1020 (первого отечественного клона IBM System/360) с инженером на переднем плане. Просто так не разобраться...

Один из поздних компьютеров ЭВМ ЕС-1845 использовал процессор — копию Intel i8086 (4,77 МГц) и ОС «Альфа ДОС».

работку периферии и отдельных моделей ЕС вели совместно со специалистами из других соцстран — ГДР, Венгрии, Болгарии, Чехословакии, Румынии, Польши, Кубы. Значимость личности в разработке ЭВМ отошла на второй план — колоссальный штат специалистов НИЦЭВТ сел за изучение дизассемблированного американского кода, инженерам приходилось копаться во внутренностях устаревших систем от IBM…

Первую модель серии ЕС — «**Ряд-1**» — представили в Минске в 1971 году. Машина с кодовым названием **ЕС-1020** и производительностью 20 000 операций в секунду предназначалась для решения научно-технических, экономических и управленческих задач. В состав компьютера вошли скопированные с западных аналогов комплектующие — процессор, магнитная лента, оперативная память, устройства ввода/вывода. Через два года НИЦЭВТ продемонстрировал старшую модель — **ЕС-1050**. Предназначалась она для использования в вычислительных центрах. В рамках «Ряда-1» было выпущено более пяти моделей ЭВМ, а также множество модификаций на их основе. Компьютеры поставляли с ОС ЕС и трансляторами с языков Алгол, Кобол, Фортран, ПЛ-1, ассемблер.

Закат компьютерной эпохи СССР

Говорить о том, что наши ученые слепо копировали зарубежные технологии, нельзя, в компьютерах серии ЕС были применены различные ноу-хау, кроме того, их строили на основе советских компонентов.

Линейка компьютеров «Ряд-2» (клоны мэйнфреймов IBM System/370, выпущенных в начале 70-х) включала системы **ЕС-1015**, **ЕС-1025**, **ЕС-1035**, **ЕС-1045**, **ЕС-1055** и **ЕС-1060**. Эти ЭВМ сильно задержались: старшая модель — ЕС-1060 — появилась лишь в 1977 году. В ней применялась виртуальная память, имелся расширенный набор команд, система прерываний, диагностические возможности, а работала она со скоростью 1,05 млн операций в секунду.

В то же время коллектив Всеволода Сергеевича Бурцева из ИТМиВТ закончил работы над системой «Эльбрус» — последней ЭВМ, принципиальные положения которой были разработаны академиком Лебедевым. Первую версию машины сдали в эксплуатацию в 1980 году. К сожалению, Лебедев ее уже не увидел — 3 июля 1974 года он умер из-за болезни.

Институт остался верен супер-ЭВМ — «**Эльбрус-1**» использовал десять суперскалярных процессоров и общую память, производительность достигала 10 млн операций в секунду в зависимости от задачи. Суперскаляр, реализация защищенного программирования с аппаратными типами данных, появилась в американских системах позже — ИТМиВТ в очередной раз опередил весь мир. Через пять лет коллектив института представил «**Эльбрус-2**» с производительностью до 100 млн операций в секунду. Система пользовалась большой популярностью у военных. Важной особенностью первого и второго «Эльбрусов» был особый язык высокого уровня — «**Автокод Эльбрус Эль-76**» разработки Владимира Пентковского. На нем было написано все программное обеспечение, а трансляцию в машинный язык производил аппаратный блок.

К тому времени уже пришло понимание, что «блестящая» идея с клонированием западных архитектур провалилась: заимствованный софт работал с ошибками, его приходилось дорабатывать. Сами компьютеры постоянно зависали, работали медленнее старых систем, созданных еще в ИТМиВТ и НИЭМ. Чтобы ускорить адаптацию компьютеров, правительство начало в приказном порядке заменять старые добрые БЭСМ-6, «Уралы» и «Эмки» более новыми, но менее совершенными моделями серии ЕС.

Источник вдохновения

Почему правительство СССР взялось копировать именно **IBM System/360**? Дело в том, что компания **IBM** первой в мире применила весьма эффективную стратегию — создала ряд систем, полностью совместимых друг с другом. Таким образом, купив сравнительно недорогую модель младшего уровня, пользователи могли в будущем перейти на более мощную, оставив софт без изменений. Сейчас это звучит нелепо, но во второй половине XX века этот вопрос был актуальным. Еще один плюс систем IBM — огромное количество работающего софта для любых задач.

Достав образцы компьютеров IBM для копирования, правительство не обеспечило ученых инструкциями, как их производить. Скопировать расположение элементов на плате, узнать их характеристики было возможно. Другое дело — наладить массовое производство. Додумывать архитектуру становилось все труднее и труднее — рабочая модель всегда выглядит намного сложнее концепции, описанной на бумаге.

Совместные усилия производственных и исследовательских предприятий, заводов «**Элма**», «**Элион**», «**Ангстрем**», «**Компонент**», «**Микрон**» и других не давали результатов. Скопированные платы и микросхемы функционально повторяли американские аналоги, но технически отставали от них по всем параметрам. Здесь стоит сделать небольшое лирическое отступление.

В середине XX века, когда компьютерная отрасль начала набирать обороты, по заказу правительства США были проведены исследования с целью выявления возможного воздействия ЭВМ на индустриальное общество. Получив самый положительный отзыв, высшие чины дали зеленый свет и выделили бюджеты. С тех пор компьютерная отрасль в США начала развиваться быстрыми темпами.

Компьютеры начали использовать в бизнесе, в отрасль ринулось множество компаний — и сразу же выявились лидеры. Свободная конкуренция и поддержка со стороны правительства сильно повлияли на развитие компьютерной отрасли США. Огромное внимание уделя-

Производственные мощности и исследовательские центры находились в научных городах-спутниках.

Компьютеры «Единой системы» занимали достаточно много места. На заднем плане видны только записывающие устройства.

лось развитию элементной базы, а рыночные реалии заставляли лидеров быстро адаптировать и внедрять перспективные технологии. В итоге отрасль постепенно стала полностью самостоятельной.

В СССР все было иначе — за действиями ученых наблюдала партия, свободной конкуренции не существовало, в рамках плановой экономики бюджеты были расписаны на много лет вперед. Более того, правительство изначально не видело смысла в развитии вычислительной техники и информатики. Первые ЭВМ разрабатывали, только чтобы они просчитывали траектории трансконтинентальных ракет, решали специализированные научные задачи. Недофинансирование микроэлектронной промышленности поставило в тупик всю индустрию, ведь с созданием новых архитектур у специалистов проблем не было никогда, чего не скажешь о программном обеспечении и элементной базе.

Но конструкторы не опускали руки. К середине 80-х годов НИЦЭВТ представил серию ЭВМ «**Ряд-3**», в которую вошли системы **ЕС-1016**, **ЕС-1026**, **ЕС-1036**, **ЕС-1046** и **ЕС-1066**. Старшая модель появилась в 1987 году, она работала под управлением продвинутой операционной системы **ОС 7** с поддержкой виртуальных машин, производительность достигала 5,5 млн операций в секунду. В рамках линейки ЕС также выпустили несколько моделей, которые не имели американской родословной. Они-то и продемонстрировали возможности отечественных ученых. Одной из таких систем стал **ЕС-2704**, включавший в себя процессор, который умел динамически управлять ресурсами в ходе выполнения задач и распараллеливать вычисления.

В свою очередь к концу 90-х ИТМиВТ представил вычислительную машину «**Эльбрус-Б**», микроэлектронную копию БЭСМ-6 с поддержкой оригинальной системы команд. Таким образом продвинутая архитектура и общее ПО получили вторую жизнь.

Но вернемся к ЕС. Развить идеи «Ряда-3» должен был «**Ряд-4**» (обе серии копировали мэйнфрейм IBM System/390). К новой серии ЭВМ специалисты НИЦЭВТ отнесли системы **ЕС-1130**, **ЕС-1170** и **ЕС-1181**. К сожалению, в тот период СССР уже близился к своему закату.

А потом грянула перестройка. В один момент прекратилось финансирование всей компьютерной отрасли. Развал СССР привел к тому, что многие заводы и фабрики по производству различных компонентов для ЭВМ оказались на территории теперь уже независимых стран. Производство ЭВМ «Ряд-4» было прекращено.

Распад СССР пришелся на время, когда во всем мире происходил переход от массивных мэйнфреймов к компактным персональным компьютерам, когда IBM наладил выпуск IBM PC, а другие производители начали выпускать его клоны. Отечественные разработчики попытались скопировать и их: первые **ПЭВМ** появились в 1986 году, но большого успеха они не снискали.

Птица Феникс

В условиях минимального финансирования продолжили работать оставшиеся группы разработчиков. Ослабевший НИЦЭВТ выпускал новые версии ПЭВМ вплоть до 1997 года, а ИТМиВТ продолжил развивать линейку супер-ЭВМ «Эльбрус». В начале 90-х годов коллектив под управлением Бориса Бабаяна представил новую архитектуру — «**Эльбрус-3**». Построен был всего один экземпляр этой машины, к тому моменту технологическая база сильно устарела. Когда в 1994 году с визитом в Россию прибыл президент **Sun Microsystems** и привез миниатюрный микропроцессор **UltraSPARC** с несколькими миллионами транзисторов на борту, нашим разработчикам стало ясно, что битва проиграна. Здоровенный шкаф «Эльбруса-3» пустили под пресс.

Параллельно с «Эльбрусом-3» велась разработка микропроцессора «**Эль-90**» под управлением Владимира Пентковского. Первые образцы были готовы к 1990 году. 32-разрядная суперскалярная архитектура с поддержкой многопроцессорности, режим защищенных вычислений, предсказывание ветвлений… Но идеям Пентковского не нашлось применения. Чуть позже он снова появился на компьютерной арене, но уже в качестве ключевого разработчика **Intel Pentium III**. Есть даже слухи, что линейка процессоров Pentium была названа в его честь.

Дольше всего продержалась команда Бабаяна — она продолжала работать над микроархитектурой «**Эльбрус-2000**» в **МЦСТ**. Довольно долгая, запутанная и противоречивая история разработки нового процессора достойна отдельной статьи, скажем лишь, что в 2004 году всех разработчиков «Эльбрус-2000» переманила к себе компания Intel.

За кадром остались многочисленные перспективные разработки отечественных конструкторов — мультипроцессорные комплексы **ПС-2000** и **ПС-3000**, серия малых ЭВМ **СМ** на основе микроархитектуры **DEC PDP-11**. Но чтобы описать их все, не хватит и целого журнала. ■

Интересные находки

В поисках сохранившихся ЭВМ мы облазили несколько научных и учебных заведений Владивостока, но безрезультатно. Малые вычислительные комплексы успели заменить более современными, огромные ЭВМ давно демонтировали и отправили на свалку. Совсем отчаявшись найти частичку истории в этих каменных джунглях, мы заглянули в музей Дальневосточного государственного университета, и, как оказалось, не зря. В комнате, посвященной истории вуза, мы обнаружили старинный компьютер с горизонтальным системным блоком, монитором и клавиатурой! Дать вразумительного ответа, что это за система, в музее так и не смогли — милая девушка-смотритель пересказала краткую историю развития отечественных ЭВМ, пожилой директор музея поностальгировал по былым временам и долго не мог вспомнить название загадочной ЭВМ, на которой решал физические задачи много лет тому назад.

Как оказалось, перед нами была «**Электроника МС 0507**» из серии так называемых **ДВК** (диалоговый вычислительный комплекс), выпущенная в конце 80-х. Такие машины работали и в составе крупных вычислительных систем, и поодиночке. В комплекс входил корпус-моноблок, который совмещал в себе монитор **МС 6105**, источник питания, дисководы и корзину с системной шиной. Отдельно подключалась клавиатура **МС 7004**. Подобные системы с 16-разрядным микропроцессором производили на заводах Зеленоградского НПО «**Научный центр**». В отличие от IBM-совместимых систем, над которыми работали в НИЦЭВТ, «Электроника» копировала конкурирующую американскую микроархитектуру **PDP-11** от **DEC**. Кстати, над монитором расположен матричный принтер **ЕС 7189**/**СМ 6325** — перемаркированный **Epson D100**.

Всем, кто живет во Владивостоке, советуем сходить в музей и увидеть все своими глазами.

Борис Бабаян после перехода в Intel был удостоен весьма престижной премии Intel Fellow.

Конкурс!

Нарисуй мышь будущего!

defender
Удобство складывается из мелочей

Нарисуй игровую мышь своей мечты и докажи всем, что ты круче любого самого именитого мышиного дизайнера! Авторы самых интересных работ получат замечательные призы от **Defender**.

Рисунки принимаются в форматах jpg, gif (без анимации), размером до 1024x768 пикселей и объемом не более 1 Мб, а также нарисованные от руки. Будут оцениваться идеи, а не талант художника, поэтому комментарии и объяснения приветствуются!

Присылай свою работу в электронном виде на e-mail **defender@igromania.ru** или в бумажном на адрес редакции с пометкой **«Нарисуй мышь будущего!»**. Обязательно укажи свой адрес и ФИО.

Подведение итогов состоится в октябрьском номере журнала.

Призы

Первое место

Клавиатура
Defender S Zodiak KM-9010
и игровой руль
Defender Adrenaline Turbo

Второе место

Клавиатура
Defender S Zodiak KM-9010

Третье место

Клавиатура
Defender S Virtuoso KM-4110

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВИНКИ

Иван Нечесов

Antec Twelve Hundred

Antec Twelve Hundred — корпус вместительный, с продвинутыми средствами охлаждения и прозрачной боковой панелью. В комплект поставки входят шесть вентиляторов с синей светодиодной подсветкой: один (200 мм) расположен на верхней панели корпуса, еще два (120 мм) сзади и три (120 мм) спереди. Дополнительную пару можно приобрести для охлаждения видеокарты и процессора. На лицевой стороне корпуса расположено три регулятора для изменения скорости вращения фронтальных вентиляторов в пределах от 1200 до 2000 об/мин. Для управления верхним и тыловыми вентиляторами предусмотрены трехпозиционные переключатели (Low, Medium, High) на задней стенке.

На небольшой платформе из комплекта поставки можно закрепить помпу или резервуар системы жидкостного охлаждения (отверстия для шлангов предусмотрены). Отдельно отметим перфорированную переднюю стенку, съемные воздушные фильтры и отсек для прокладки кабелей, предотвращающий блокировку потоков воздуха.

В корпусе без проблем можно разместить монструозные видеокарты вроде **Radeon HD 4870** и **GeForce GTX 280**. Задняя стенка имеет семь посадочных мест для плат расширения. В верхней части лицевой панели расположены кнопки Power и Reset, аудиоразъемы, USB-порт и вход eSATA для внешних накопителей.

Не понравилось то, что оптический привод и жесткие диски крепятся болтами. Без отвертки не обойтись, хотя во многих других корпусах премиум-класса предусмотрены зажимы для быстрой установки накопителей. В остальном — отличный корпус.

Технические характеристики ● **Цвет корпуса:** черный ● **Материалы:** сталь, пластик ● **Система охлаждения:** два вентилятора (120 мм) на задней стенке, три (120 мм) спереди и еще один (200 мм) на верхней панели ● **Возможности расширения:** 12 отсеков 5,25 дюйма с возможностью установки жестких дисков ● **Блок питания:** опционально ● **Порты:** 2 USB, eSATA, микрофон, наушники ● **Слоты расширения:** 7 ● **Размеры:** 513x582x213 мм ● **Вес:** 14,5 кг

Что?	Компьютерный корпус
Почему?	Идеально подходит для сборки мощных систем
Сколько?	***5600 руб.***
Где?	***www.karin.ru***

Hiper Type M HPU-4M880

С точки зрения характеристик **Hiper Type M HPU-4M880** представляет собой аналог значительно более дорогой модели **Hiper Type R MKII 85%+ HPU-5K880**, только без элитной упаковки, полированного дизайна и USB-портов сзади. Этот блок питания создан для мощных игровых компьютеров и рабочих станций, поэтому набор разъемов более чем внушительный. В наличии два 8-контактных разъема питания для видеокарт, четыре разъема для SATA-накопителей и шесть комбинированных IDE/SATA-разъемов. Мощность БП — 880 Вт, суммарный ток канала +12В — 64 А.

Все основные кабели оснащены пластиковой оплеткой, периферийные — зафиксированы гребенкой из двух частей. За охлаждение отвечает тихоходный 135-мм вентилятор. Скорость вращения лопастей напрямую зависит от показаний датчика на радиаторе стабилизаторов выходных цепей — при средней нагрузке уровень шума не превышает 20 дБ.

К блоку прилагается модульный сетевой кабель со сменным разъемом, набор болтов, наклейка Hiper, а также удлинители и переходники.

Технические характеристики ● **Мощность:** 880 Вт ● **Форм-фактор:** ATX ● **Разъемы питания Molex:** 7 ● **Разъемы питания SATA:** 4 ● **Разъемы питания видеокарт:** два 8-контактных и четыре 6-контактных ● **Входное напряжение:** 100-240 В ● **Входная допустимая частота:** 47-63 Гц ● **Максимальный переменный ток на входе:** 6 А ● **КПД:** 85% ● **PFC:** активный ● **Линии +12В:** 4 ● **Ток нагрузки:** 30, 30 и 18-30 А для линий +3,3В, +5В, +12В соответственно ● **Вентилятор:** 135x135x25 мм на подшипниках скольжения с автоматической регулировкой скорости вращения (1000-1800 об/мин) ● **Уровень шума:** 20 дБ ● **Размеры:** 150x180x86 мм ● **Вес:** 2,6 кг

Что?	Блок питания
Почему?	Отличается внушительным набором разъемов, высоким КПД и минимальным уровнем шума
Сколько?	***4300 руб.***
Где?	***www.hipergroup.com***

Western Digital VelociRaptor WD3000GLFS

Этот малыш — один из самых быстрых накопителей в модельном ряду **Western Digital**. Преемник **Raptor X** вырос в объеме до 300 Гб и обзавелся интерфейсом SATA II. Скорость вращения пластин не изменилась — 10 000 об/мин. А вот среднее время поиска уменьшилось до 4,2 мс при чтении и 4,7 мс при записи — ни один другой жесткий диск для настольных компьютеров такой скоростью похвастаться не может.

Самое главное новшество заключатся в переходе **VelociRaptor** на форм-фактор 2,5 дюйма. Винчестер поставляется в специальном радиаторе, который позволяет монтировать его в стандартные 3,5-дюймовые отсеки компьютерного корпуса. Радиатор охлаждает как корпус накопителя, отводя тепло от алюминиевых панелей по обе стороны, так и печатную плату при помощи тепловых прокладок.

Минимальная скорость передачи данных составляет 77 Мб/с, так что VelociRaptor сможет на равных соперничать со SAS-аналогами.

Технические характеристики ● Емкость: 300 Гб **● Кэш-память:** 16 Мб **● Количество пластин:** 2 **● Интерфейс:** SATA II (3 Гбит/с) **● Скорость вращения шпинделя:** 10 000 об/мин **● Средняя скорость передачи данных:** 120 Мб/с **● Время поиска:** 4,2 мс (при чтении), 4,7 мс (при записи) **● Уровень шума:** 36 дБа (под нагрузкой) **● Размеры:** 102x147x26 мм **● Вес:** 489 г **● Гарантия:** 5 лет

Что?	Жесткий диск
Почему?	Рекордная производительность и невероятно низкое время доступа
Сколько?	***9500 руб.***
Где?	***www.wdc.com/ru***

Biostar TPower I45

ИГРОМАНИЯ ЖЕЛЕЗНЫЙ ЦЕХ ДА! ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Матплата **Biostar TPower I45** отличается отменным разгонным потенциалом, что подтвердила команда австралийских любителей разгона, установив мировой рекорд частоты FSB. При использовании связки из процессора **Core 2 Duo E8500** и платы **TPower I45** им удалось поднять частоту до 725 МГц! Для неискушенных пользователей в BIOS материнской платы предусмотрено три предустановленных режима работы: **V-6**, **V-8** и **V-12**. При активации V-12, например, тактовая частота E8500 увеличивается с 3,16 ГГц до 3,42 ГГц.

Материнская плата поддерживает процессоры в исполнении LGA 775 с частотой шины до 1600 МГц, в наличии четыре слота для модулей оперативной памяти DDR2-1066 с возможностью работы в режиме DDR2-1200. Шесть портов SATA-300 с поддержкой дисковых массивов RAID 0, 1, 5, 10 дополняются двумя портами eSATA на задней панели. Пара разъемов PCIe 2.0 обеспечивает возможность установки двух видеокарт для работы по формуле «8+8».

Стабильность работы обеспечивает четырехфазная подсистема питания и конденсаторы с твердотельным полимерным электролитом. За охлаждение платы отвечает модульная система **Cooler Harbour**: при работе на стандартных частотах можно обойтись пассивным охлаждением, а при разгоне необходимо установить дополнительный блок с вентилятором.

Комплект поставки TPower I45 включает один IDE-шлейф, шесть пар шнуров для подключения SATA-накопителей, кабель S/PDIF, руководство пользователя и диск с драйверами и набором софта. Утилита **TPower** позволяет обновлять BIOS и отправлять разработчикам отчеты о возникших проблемах вместе со сведениями о конфигурации компьютера — фидбек от разработчиков должен быть на уровне.

Технические характеристики ● Поддерживаемые процессоры: Intel Pentium 4/D/Extreme Edition/Dual Core, Core 2 Duo/Quad/Extreme под Socket 775 **● Системная шина:** 1066/1333/1600 МГц **● Чипсет:** Intel P45 + ICH10R **● Оперативная память:** 4 слота DDR2-667/800/1066/1200 (до 16 Гб) **● Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с (Realtek RTL8111C) **● Аудиокодек:** 8+2, HDA (Realtek ALC888S) **● Слоты расширения:** 2 PCI, 2 PCIe x1, 2 PCIe x16 **● Задняя панель:** 2 PS/2, 6 USB, 2 eSATA, аудиоразъемы, LAN **● Дисковый массив:** 1 IDE, 6 SATA II **● Форм-фактор:** ATX (244x305 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры Intel
Почему?	Отменный разгонный потенциал и современная техническая оснащенность
Сколько?	***4300 руб.***
Где?	***www.biostar.com.tw***

Scythe Himuro

Последнее творение инженеров **Scythe** призвано помочь нам в борьбе с тепловыделением жестких дисков. **Scythe Himuro** — это бокс с невысокими ребрами толщиной 3 мм. Винчестер помещается между составными частями кулера.

Полученный контейнер предстоит установить в пятидюймовый отсек компьютерного корпуса, можно скрытно или заподлицо с передней панелью — для большей эффективности охлаждения. В целях снижения уровня шума используются специальные прокладки. В общем и целом мы получили добротный радиатор, который позволит скинуть 3-5 градусов температуры жесткого диска.

Технические характеристики ● Материал корпуса: алюминий **● Толщина ребер радиатора:** 3 мм **● Поддерживаемые накопители:** 3,5-дюймовые винчестеры с интерфейсом IDE или SATA **Размеры:** 132x178x41 мм **● Вес:** 790 г

Что?	Контейнер для жесткого диска
Почему?	Поможет охладить пылкий нрав любого винчестера
Сколько?	***800 руб.***
Где?	***www.scythe-eu.com/ru***

MSI N9600GT Hybrid Freezer

MSI N9600GT Hybrid Freezer стала второй видеокартой от **MSI** с фирменной системой охлаждения **Hybrid Freezer**. Идея в том, что вентилятор включается только при обработке 3D-картинки, при незначительной нагрузке для охлаждения видеокарты достаточно радиатора с его четырьмя тепловыми трубками. Температурный порог для включения активного охлаждения — 40 градусов Цельсия.

Для работы видеокарте требуется дополнительное питание — шестиконтактный разъем расположен в задней части PCB. Объем памяти — 1 Гб, что вполне соответствует духу времени и пригодится при игре в высоких разрешениях и включенном сглаживании. Для вывода картинки на телевизор или большой монитор можно использовать переходник DVI-to-HDMI. Звук на видеокарту при этом можно передавать через S/PDIF.

В плане производительности N9600GT Hybrid Freezer конкурентоспособна: плата на равных соперничает с **Radeon HD 3870**, немного отставая от **GeForce 8800 GT**.

Комплект поставки включает набор кабелей, два переходника и руководство пользователя. Комплектация небогатая, нет ни дисков с играми, ни бонусного софта.

Технические характеристики ● **Видеочип:** NVIDIA GeForce 9600 GT ● **Техпроцесс:** 65 нм ● **Площадь ядра:** 225 мм² ● **Количество транзисторов:** 505 млн ● **Потоковые процессоры:** 64 (1625 МГц) ● **Текстурные блоки:** 32 ● **Блоки растеризации:** 16 **Частота чипа:** 650 МГц ● **Частота памяти:** 1800 МГц ● **Память:** 1 Гб, GDDR3 ● **Шина памяти:** 256 бит ● **Версия DirectX:** 10 ● **Энергопотребление:** до 95 Вт ● **Задняя панель:** 2 DVI, ТВ-выход ● **Интерфейс:** PCIe x16

Что?	Видеокарта
Почему?	Высокая производительность и оригинальная система охлаждения
Сколько?	*4800 руб.*
Где?	*www.microstar.ru*

Defender C-011

В демонстрации собственного голоса и изображения через интернет нет ничего предосудительного. Собеседник ведь должен знать, что общается с вполне доброжелательным Васей, а не его папой или младшей сестрой. Если нет желания выкладывать деньги за топовые веб-камеры от **Logitech**, обратите внимание на доступную модель **C-011** производства компании **Defender**.

Камера оснащена чувствительной 0,3-мегапиксельной матрицей, которая дает неплохое качество изображения, даже при не лучшем освещении. С помощью пружинного зажима Defender C-011 без проблем можно закрепить на крышке ноутбука, мониторе или крае стола. Объектив поворачивается на 360 градусов вокруг своей оси. Обзор — 54 градуса, что немного, но достаточно. Разрешение видео — до 1600x1200 (интерполяция). Фокусировка ручная: достаточно один раз настроить камеру на себя, и даже при случайном попадании в кадр других предметов ваше лицо останется в фокусе.

Технические характеристики ● **Матрица:** 0,3 Мп CMOS ● **Разрешение видео:** до 1600x1200 (30 FPS) ● **Фокусное расстояние:** от 10 см до бесконечности ● **Угол обзора:** 54 градуса ● **Угол поворота:** 360 градусов ● **Интерфейс:** USB

Что?	Веб-камера
Почему?	При ограниченном бюджете станет отличной альтернативой дорогим камерам
Сколько?	*700 руб.*
Где?	*www.defender.ru*

ASUS M3N-H/HDMI

ASUS M3N-H/HDMI нацелена в первую очередь на медиацентры, о чем свидетельствует HDMI-порт на задней панели. Проблем с подключением компьютера к телевизору или плазменной панели точно не возникнет.

Чипсет **NVIDIA GeForce 8300** обеспечивает поддержку всех современных (и не очень) процессоров **AMD**, оперативной памяти DDR2-1066 и интерфейса PCIe 2.0. Есть гигабитный сетевой адаптер, восьмиканальный аудиокодек и порт FireWire для подключения внешних накопителей, видеокамер и других гаджетов.

Встроенное графическое ядро поддерживает **DIrectX 10**, **Shader Model 4.0**, **PureVideo HD**, а также технологии **Hybrid SLI** и **Hybrid Power**. Первая позволяет объединять вычислительные ресурсы интегрированного чипсета и дискретной видеокарты (**GeForce 8400/8500**), вторая позволяет этим же компонентам разумно расходовать электроэнергию (**GeForce 9800 GTX**, **GeForce 9800 GX2**, **GeForce GTX 260** и **GeForce GTX 280**), перепоручая вывод изображения на монитор друг другу в зависимости от характера нагрузки.

ASUS Express Gate Lite обеспечивает возможность быстрой загрузки ОС на ядре **LInux** с наиболее востребованными приложениями. На загрузку такой системы уходит не более 15 секунд, при этом пользователь может выходить в Сеть, проверять электронную почту и обмениваться сообщениями в реальном времени. В числе особенностей M3N-H/HDMI — использование только твердотельных конденсаторов, 5-фазная система питания, автоматический контроль скорости вращения вентиляторов и возможность загрузки BIOS с флэшки.

Технические характеристики ● **Поддерживаемые процессоры:** AMD Sempron, Athlon 64/X2/FX и Phenom под Socket AM2/AM2+ ● **Чипсет:** NVIDIA GeForce 8300 ● **Оперативная память:** 4 слота DDR2-667/800/1066 (до 8 Гб) ● **Сетевой адаптер:** 1 Гбит/с ● **Аудиокодек:** 7.1, HDA ● **Слоты расширения:** 3 PCI, 2 PCIE x1, PCIE x16 ● **Задняя панель:** 2 PS/2, 6 USB, FireWire, HDMI, аудиоразъемы, LAN ● **Дисковый массив:** 1 IDE, 4 SATA II ● **Форм-фактор:** ATX (244x305 мм)

Что?	Материнская плата под процессоры AMD
Почему?	Добротная основа для медиацентра
Сколько?	*3500 руб.*
Где?	*ru.asus.com*

FOXCONN®

www.foxconn.ru

Digitalife ELA

Производительность и развлечения цифрового мира

- Процессоры Intel® Core ™ 2 Extreme, Core ™ 2 Quad, Core ™ 2 Duo, Pentium® Dual-Core E2xxx, Celeron® 4xx
- 8-фазный цифровой PWM
- Основана на чипсете Intel P45
- Двухканальная память DDR2 1066(oc) МГц, max. 8 GB
- Gigabit LAN, 7.1 канальный звук Dual Digital HD с DTS CONNECT™ и Dolby Digital Live™
- Интегрированные IDT PCIe с поддержкой ATI CrossFireX (3 слота x8)

Двухканальный цифровой звук

Выходы Digital Fibre/Optical и Coaxical S/PDIF обеспечивают звук высочайшего качества на выходе и большую гибкость при подключении аудио систем. Dual Digital Audio позволяет изолировать различные источники звука на ПК и выводить звук через два цифровых выхода или через 7.1-канальную аудио систему и аудио выходы на лицевой панели.

Поддержка CrossFireX™

Благодаря встроенному переключателю IDT PCIe, ELA поддерживает 3* слота PCIe 2.0 x16 (3 слота x8) с ATI CrossFireX™

8-фазный цифровой PWM

Обеспечивает лучшую подачу питания, удовлетворяя требованиям энтузиастов и оверклокеров. Эта цифровая система управлением подачей энергии обеспечивает более высокую эффективность питания, быструю и стабильную реакцию на изменения в потреблении энергии и более высокий ток на выходе для экстремального разгона.

Дилеры:
Москва: ProfCom - (495)730-5603; StartMaster - (495)783-4242; Ultra Electronics - (495)790-7535; Арбайт компьютерз - (495)725-8008; АРКИС - (495)980-5407; Белый ветер ЦИФРОВОЙ - (494)730-3030; Инлайн - (495)941-6161; КИБЕРТРОНИКА - (495)504-2531; Лайт Коммуникейшн - (495)956-4951; НЕОТОРГ – сеть компьютерных магазинов - (495)223-2323; Сетевая Лаборатория - (495)500-0305; Форум-Центр - (495)775-775-9;

Альметьевск: Компьютерный мир - (8553)256-934; **Барнаул:** К-Трейд - (3852)66-6910; **Воронеж:** Рет - (4732)77-9339; **Екатеринбург:** Space - (343)371-6568; Трилайн - (343)378-7070; **Ижевск:** Корпорация Центр - (3412)438-805; **Курск:** ФИТ (ТСК 2000) - (4712)512-501; **Новосибирск:** НЭТА - (3832)304-1010; **Пермь:** Инстар Технолоджи - (342)212-4646; **Пятигорск:** Дивиком - (8793)33-0101; **Ростов-на-Дону:** Форте - (863)267-6810; **Самара:** Аксус - (846)270-5960.

Реклама

ЦИФРОВАЯ ЖИЗНЬ

Иван Нечесов

Olympus E-420

10-мегапиксельный сенсор, система очистки матрицы от пыли и возможность визирования по дисплею — вот основа аппарата, которому по силам развеять скептическое отношение к миниатюрным зеркальным камерам. **Olympus E-420** невелик размерами — не для кармана, но влезет в любую сумку, даже дамскую. Камера позволяет записывать снимки с разными соотношениями сторон кадра: широкоформатным 16:9, пленочным 3:2 и 4:3. Учитывая высокое разрешение снимков (3648x2736), можно без проблем печатать фотографии размером до формата А2.

Фотоаппарат оснащен встроенной вспышкой с автоподнятием, но при необходимости можно установить любую совместимую внешнюю вспышку из модельного ряда Olympus: **FL-50R**, **FL-36R**, **FL-50**, **FL-36**, **FL-20**. Процессор **Olympus True Pic III** работает достаточно быстро: серийную съемку в RAW-формате можно вести со скоростью до 3,5 кадра в секунду. Функция Face Detection позволяет определять до восьми лиц в кадре, оптимизировать экспопараметры и цвет лица при съемке в автоматическом режиме. Отснятый материал сохраняется на карте памяти **xD Picture Card** или **Compact Flash Type I/II**. При использовании видоискателя заряда аккумулятора хватает примерно на 500 снимков, при работе с дисплеем его ресурс сокращается примерно вдвое.

Производитель предлагает четыре различные комплектации камеры: **E-420 Body** (тушка, батарея, плечевой ремень), **E-420 Kit** (Body плюс объектив Zuiko Digital ED 14-42mm 1:3,5-5,6), **E-420 Double Zoom Kit** (Kit плюс Zuiko Digital ED 40-150mm 1:4,0-5,6) и **E-420 SE Kit** (Body плюс Zuiko Digital 17,5-45mm 1:3,5-5,6). Интереснее всего смотрится E-420 Double Zoom Kit: один объектив можно использовать для широкоугольной и классической портретной съемки, второй — для спортивных событий (оптическое увеличение до 3,8x). При этом цена более чем демократична — ни один другой производитель до сих пор не рискнул предложить зеркальный фотоаппарат с двумя объективами по цене меньше 20 000 рублей. Браво, Olympus!

Технические характеристики
Материал корпуса: усиленный стеклопластик
Сенсор изображения: 4/3 МОП, 10 млн эффективных пикселей
Процессор: True Pic III
Дисплей: 2,7-дюймовый ЖК с 15 уровнями яркости, 320x240
Видоискатель: охват около 95%, увеличение — 0,92x
Скорость затвора: 60-1/2000 с
Чувствительность: ISO Auto/100/200/400/800/1600
Форматы файлов: JPEG, RAW
Максимальное разрешение: 3648x2736
Флэш-карты: xD Picture Card и Compact Flash Type I/II
Питание: литиево-ионный аккумулятор BLS-1
Интерфейс: USB 2.0
Размеры: 91x130x53 мм
Вес: 380 г

Что?	Цифровой зеркальный фотоаппарат
Почему?	Легкость в использовании, оптимальная цена, малые размеры и возможность визирования по дисплею
Сколько?	***19 000 руб. (E-420 Double Zoom Kit)***
Где?	***www.olympus.com.ru***

Sony Walkman NWZ-A828

Тотальная ликвидация проводов сейчас в моде. Даже консервативная **Sony** выпустила медиаплеер с Bluetooth-адаптером — **Walkman NWZ-A828**. Поддержка нового интерфейса дает возможность использовать беспроводные гарнитуры и подключать плеер к автомобильной магнитоле. Обновлять музыку без проводов, к сожалению, нельзя — поддержки функции передачи файлов нет. Файлы можно закачать тремя способами: через программу **Sonic Stage**, синхронизацию с **Windows Media Player** или обычным файловым проводником.

Плеер совместим со всеми популярными медиаформатами, в том числе с MP3, AAC, PCM, WMA, JPEG, MPEG-4 и AVC (H.264/AVC). 2,4-дюймовый дисплей вполне годится для просмотра видеоклипов и рекламных роликов, хотя для полнометражных фильмов маловат. Меню очень удобное: как всегда, простота — лучшее решение. Качество звучания на традиционно высоком для японской компании уровне: технология **Clear Bass** усиливает низкие частоты, **Clear Stereo** предотвращает рассогласование сигнала между левым и правым каналами.

При выключенном Bluetooth-адаптере заряда аккумулятора хватает на 36 часов воспроизведения музыки или 10 часов видео. Активация беспроводной сети уменьшает время работы до 15 и 7 часов соответственно. Подзарядить плеер можно от USB-порта компьютера или от сети через адаптер.

Sony Walkman NWZ-A828 продается в корпусах четырех различных цветов с неплохими наушниками в комплекте. Помимо стандартной версии производитель предлагает модель с Bluetooth-гарнитурой в комплекте — такой плеер легко узнать по литере «K» после цифрового индекса в названии (**NWZ-A828K**).

Технические характеристики
Материал корпуса: пластик
Доступные цвета: черный, серый, золотистый, розовый
Дисплей: 2,4-дюймовый ЖК, 320x240
Форматы файлов: AAC, MP3, WMA, MPEG-4, AVC (H.264/AVC), JPEG
Встроенная память: 8 Гб
Питание: встроенный литиево-ионный аккумулятор
Время работы: 36 часов музыки или 10 часов видео
Время зарядки: 3 часа
Интерфейс: Bluetooth 2.0, USB 2.0
Радиус действия: 10 м
Размеры: 50x94x9 мм
Вес: 58 г

Что?	Медиаплеер
Почему?	Отлично звучит и стильно выглядит; при использовании беспроводной гарнитуры ничто не душит и не цепляется
Сколько?	***7600 руб. (8 Гб)***
Где?	***www.sonystyle.ru***

Audio-Technica ATH-CK10

Перед нами миниатюрные «затычки» с продвинутой системой двойной балансировки. Как и все наушники арматурного типа, **ATH-CK10**, новое произведение инженеров **Audio-Technica**, отличаются низким уровнем искажений, высокой чувствительностью и недемократичной ценой. По качеству звука наушники не уступают многим полноценным головным моделям и заметно опережают их по изоляции от внешнего шума и удобству использования. Для дальних перелетов и длительных поездок в метро ATH-CK10 подойдут идеально, но через дорогу в них лучше не переходить — приближающийся грузовик можно и не услышать.

Производитель использовал два динамика вместо одного: один драйвер для высоких частот, другой — для низких, как у нормальных акустических систем. Уровень басов мог бы быть и выше: для тяжелых композиций ATH-CK10 не годятся — высокие частоты задираются, и отсутствие басов портит картину. А вот мелодичные треки, классическая и легкая электронная музыка в них звучит изумительно.

Общее впечатление? Неплохо. Наушники хорошо сидят на голове и прилично звучат, жаль только, что стоят дорого.

Технические характеристики
Магниты: неодимовые
Штекер: позолоченный 3,5-мм
Частотный диапазон: 20-15000 Гц
Чувствительность: 107 дБ
Импеданс: 55 Ом
Длина кабеля: 1,2 м
Вес: 4 г

Что?	Наушники
Почему?	Полностью изолируют пользователя от внешнего мира — ничего, кроме музыки
Сколько?	***8100 руб.***
Где?	***www.audio-technica.com***

E-Ten Glofiish DX900

Коммуникатор **Glofiish DX900** отличается от аналогов тем, что под задней крышкой и аккумулятором у него аж два слота для SIM-карт. Таким образом, владельцу двух симок не придется держать под рукой два телефона, две гарнитуры и два зарядных устройства. Каждую карту можно персонализировать: свой звонок, отображаемое имя на экране и мелодия для SMS. Чтобы переключиться с одного номера на другой, достаточно изменить активную карточку через меню настройки — смена происходит быстро. Одна симка может использоваться для голосовых звонков, другая — для выхода в интернет. Удобно.

Сенсорный интерфейс оптимизирован для работы без стилуса. Диагональ дисплея достаточно велика для управления пальцем, чтения электронных книг, просмотра видео и использования всех функций **Windows Mobile 6.1 Professional**. Несмотря на довольно высокую частоту процессора (533 МГц), мощный GPS на **SiRF Star III**, Bluetooth и Wi-Fi, батарея не сгорает как бенгальский огонь. От одной зарядки Glofiish DX900 работает не менее двух дней.

Основная камера позволяет делать снимки с разрешением до 3 Мпикс. Для видеозвонков при работе в сетях третьего поколения предусмотрен QVGA-модуль.

Технические характеристики
Формфактор: моноблок
Материал корпуса: пластик
ОС: MS Windows Mobile 6.1 Professional
Связь: GSM 850/900/1800/1900, UMTS, GPRS, EDGE, HSDPA, Wi-Fi 802.11 b/g, Bluetooth, GPS (SiRF Star III)
Процессор: Samsung S3C6400, 533 МГц
Дисплей: 2,8-дюймовый сенсорный ЖК, 640x480
Встроенная память: 384 Мб (128 Мб ОЗУ плюс 256 Мб ПЗУ)
Флэш-карты: microSD
Основная камера: 3 Мпикс
Модуль для видеозвонков: 0,3 Мпикс
Разъемы: USB, аудиостерео
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор, 1530 мАч
Размеры: 61x147x17 мм
Вес: 147 г

Что?	Коммуникатор
Почему?	Совмещает в себе все актуальные беспроводные технологии, качественный экран, мощный процессор и два слота для SIM-карт
Сколько?	***23 000 руб.***
Где?	***www.glofiish.com***

Motorola ROKR E8

Очередной аппарат серии **ROKR** от **Motorola** оборудован сенсорной цифровой клавиатурой с технологией тактильной отдачи: она вибрирует при нажатиях, а кнопки меняют внешний вид в зависимости от используемых функций и запущенных программ. Навигационная кнопка реализована классически, но при этом имеет полукруг прокрутки. Сам телефон тонкий и приятный на вид: на лицевой стороне и по бокам — глянцевый пластик, сзади — soft-touch.

ROKR E8 оснащен стандартным аудиоразъемом, так что при желании можно подключить любые наушники. С мультимедиа телефон справляется на отлично: есть Bluetooth-стерео, поддержка всех современных аудиоформатов и возможность работы в фоновом режиме, в наличии эквалайзер, сортировка и функция поиска.

2-дюймовый дисплей выдерживает натиск солнечных атак, что актуально для тех, кто проводит много времени вне помещения. Камера E8 самая типичная — 2 Мпикс без вспышки и автофокуса. Максимальное фоторазрешение составляет 1600x1200, видео (3GP) — 176x144 (15 кадров в секунду). В комплект поставки входит зарядное устройство, руководство пользователя, простенькая гарнитура и карта памяти на 2 Гб. Цена вполне оправданна.

Технические характеристики
Формфактор: моноблок
Материал корпуса: пластик
Связь: GSM 850/900/1800/1900, GPRS, EDGE, Bluetooth 2.0
Дисплей: 2-дюймовый ЖК, 240x320
Встроенная память: 2 Гб
Флэш-карты: microSD
Камера: 2 Мпикс (цифровой зум — 8x)
Разъемы: 3,5-мм аудиостерео, USB
Поддерживаемые аудиоформаты: MP3, WMA, RA10, AAC, AAC+, AMR, XMF, WAV
Источник питания: литиево-полимерный аккумулятор, 970 мАч
Время работы (разговор/ожидание): 7 часов / 350 часов
Размеры: 53x115x11 мм
Вес: 100 г

Что?	Мобильный телефон
Почему?	Уникальная реализация клавиатуры, симпатичный дизайн и приличная техническая оснащенность
Сколько?	***13 000 руб.***
Где?	***www.motorola.com/ru***

НОВАЯ ЛИНЕЙКА ОТ FISCHER

Иван Нечесов

Fischer Audio решила «расфасовать» свой звук по индивидуальным порциям с прицелом на тех, кто много времени проводит в общественном транспорте, — ее новая линейка включает наушники на любой вкус. Наиболее подробно остановимся на **Equilibrium**, **FA-990** и **Gemini**.

МЕЧТА МЕЛОМАНА

В давке, которая обычно творится в метро, наиболее удобны наушники вроде **Fischer Audio Equilibrium** из серии **Fundamentals** с вкладышами цилиндрической формы.

Звукоизоляционная технология проста как лом: уши затыкаются мягкими силиконовыми насадками соответствующей формы. Наличие сдвоенных накладок на амбушюре позволяет удобно поместить наушник в ушном канале — при этом может возникнуть ощущение легкой заложенности ушей.

Звучат внутриушники громко и качественно, для любителей мощных басов — отличный вариант. Место стыка провода и корпуса наушника не имеет защиты — и это, пожалуй, единственный недостаток. В комплект поставки входят сменные силиконовые накладки разного размера, инструкция по эксплуатации на трех языках и небольшая сумочка из бархатистого материала для хранения и переноски наушников в комплекте.

Для стесненных в средствах покупателей предназначена модель **FA-990** из серии **Premium**. Небольшие вкладыши (есть серый и золотистый варианты) обладают неплохой начинкой. Благодаря сопротивлению в 32 Ом и чувствительности в 108 дБ наушники обеспечивают завидную громкость при качественном звучании. Кабель достаточно прочный. В комплекте — сменные поролоновые насадки для пользователей с любым размером ушного канала. Соотношение цена/качество на высоком уровне.

НАКЛАДНОЙ ВАРИАНТ

Fischer Audio Gemini в отличие от двух предыдущих моделей не дает эффекта дезориентации, но и звукоизоляция не на том уровне. Несмотря на простоту конструкции, легкие спикерфоны легко и плотно закрывают уши, но перед покупкой стоит их примерить (всякое бывает). Дужку можно расположить как сверху головы, так и сзади — эргономика такова, что в любом случае сплетает наушники с телом на манер имплантатов.

Длинный шнур позволит носить плеер как в кармане, так и в рюкзаке. Но учтите, что штекер на кабеле Г-образный — для некоторых аудиоустройств вертикальный штекер может оказаться более подходящим.

■ ■ ■

Fisher Audio громко заявила о себе на рынке наушников. Каждая новинка по-своему интересна: Equilibrium понравится тем, кто много времени проводит в шумных вагонах метро, FA-990 позволит без лишних затрат заменить комплектные наушники медиаплеера, а для долгих прогулок летними вечерами идеально подойдут Fischer Gemini. ■

Технические характеристики	Fischer Audio FA-990	Fischer Audio Gemini	Fischer Audio Equilibrium
Тип	вкладыши	накладные	вкладыши
Мощность	60 мВт	100 мВт	60 мВт
Диапазон частот	16-20000 Гц	10-24000 Гц	8-22000 Гц
Чувствительность	108 дБ	110 дБ	108 дБ
Импеданс	32 Ом	32 Ом	18 Ом
Длина кабеля	1,25 м	1,25 м	1,25 м
Доступные цвета	золото, титан	черный	черный с серыми вставками
Цена	490 руб.	499 руб.	1290 руб.

Компьютер в сборке

Тестирование игрового компьютера Meijin Extreme 3-way SLI

Дмитрий Колганов
HARD@IGROMANIA.RU

Найти компьютер, способный легко потянуть **Crysis** в высоких разрешениях, непросто. Но есть одна компания, которая любит экспериментировать с самыми мощными конфигурациями, и это **Meijin**. Сегодня перед нами беспрецедентная система в виде **Extreme 3-way SLI** — самое дорогое и мощное из того, что мы тестировали за последнее время.

Знакомство с монстром

Строгий черный корпус от **SilverStone** с небольшим окном на боку, минимум подсветки, сверху расположены дополнительные USB-порты и аудиовыходы. Перед нами верх минимализма, и смотрится это просто отлично.

Внутри — материнская плата на основе чипсета **nForce 790i Ultra SLI**. Она поддерживает все современные процессоры **Intel** с частотой FSB до 1600 МГц, до 8 Гб памяти DDR3, в наличии три графических разъема PCIe x16. Заправляет всем самый производительный процессор Intel — четырехъядерный **Core 2 Extreme QX9770** (3,2 ГГц, кэш-память второго уровня — 12 Мб). Охлаждает его не самый новый, но эффективный кулер **Zalman CNPS9700 NT**.

Технические характеристики	
Процессор	Intel Core 2 Extreme QX9770 (Socket 775, 3,2 ГГц, FSB 1600 МГц, 12 Мб L2)
Кулер	Zalman CNPS9700 NT (1250-2800 об/мин)
Материнская плата	XFX MB-N790-IUL9 (NVIDIA nForce 790i Ultra SLI, Socket 775, DDR3-2000, SLI, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, USB, FireWire, GbLAN, ATX)
Память	OCZ Platinum OCZ3P1600EB2G CL7 4x2048 Мб (1600 МГц, 7-6-6-20)
Видеокарты	3x GIGABYTE GV-N28-1GH-B 1 Гб (NVIDIA GeForce GTX 280, PCIe x16)
Жесткие диски	2x Seagate Barracuda 7200.11 ST31000340AS 1 Тб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)
Оптический привод	Lite-On DH-4O1S (CD/DVD/BD, SATA)
Блок питания	Thermaltake W0133 (1200 Вт)
Корпус	SilverStone TEMJIN TJ10B (ATX, USB, аудио)
Дополнительно	Карт-ридер, Agnitum Outpost Security Suite Pro, Acronis True Image, Access Boss 3, Windows Vista Ultimate 64 bit
Цена (руб.)	249 750

Оперативной памяти под завязку: четыре планки по 2 Гб каждая, работают на частоте 1600 МГц. Под хранение данных выделено два жестких диска по 1 Тб. Также в наличии привод Blu-ray и карт-ридер. На сладкое осталась графическая система 3-way SLI, состоящая из тройки **GeForce GTX 280**. Пожалуй, это самое мощное решение, которое можно на сегодня заполучить.

Питается все это от блока питания **Thermaltake W0133** мощностью 1200 Вт. Для эффективного охлаждения используются четыре 120-мм вентилятора. Работает система под **Windows Vista Ultimate 64 bit**.

Три богатыря

Начиная тестирование, мы ожидали, что столкнемся с проблемой стабильности, но, на наше удивление, тесты прошли без единой ошибки.

В **3DMark Vantage** компьютер покорил планку в 17 000 попугаев. В **PCMark 05** система от Meijin показала не менее впечатляющие результаты, набрав 10 304 балла. Игровые тесты компьютер проглотил без труда — даже в самых тяжелых режимах и разрешении 1980x1200 со сглаживанием и фильтрацией количество кадров в **Call of Duty 4** и **Devil May Cry 4** не опускалось ниже 120 FPS!

Главное испытание было еще впереди. В **Crysis** система показала 50 кадров в секунду при разрешении 1900x1200 и сглаживании уровня 4x.

PCMark05 1.2.0			
CPU	Memory	HDD	Overall
9886	7201	5472	10304

3DMark Vantage 1.0.1		
GPU	CPU	Overall
19549	13110	17411

Игровые тесты		
Call of Duty 4: Modern Warfare 1.5		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	156,7	147,9
Max + AF 16x, AA 4x	147,1	137,5
Max + AF 16x, AA 8x	136,9	125,4
Crysis 1.2.1 (DirectX 10)		
Разрешение	1600x1200	1900x1200
High + AF 16x	53,40	52,58
High + AF 16x, AA 2x	51,86	51,25
High + AF 16x, AA 4x	50,82	48,12
Devil May Cry 4 Benchmark (Scene 2)		
Разрешение	1600x1200	1920x1200
Max + AF 16x	347,09	289,28
Max + AF 16x, AA 4x	262,06	226,98
Max + AF 16x, AA 8x	225,43	183,49

■ ■ ■

Стоит такой компьютер как неплохой автомобиль — 249 750 руб. В эту цену входят: гарантия на два года, сопровождение компьютера специалистами Meijin, бесплатные выезды на дом для решения проблем, а также неплохой набор софта, который включает антивирус **Agnitum Outpost Security Suite Pro** (2 года), программу **Acronis True Image**, которая позволит восстановить ОС, а также утилиту для ограничения доступа к компьютеру **Access Boss 3** и **Windows Vista Ultimate 64 bit Edition**. Собрано и настроено все на твердую пятерку, пользователю надо только установить игры и наслаждаться результатом. Еще раз о цене: вполне можно отказаться от одной из трех видеокарт — парочка новых GTX вас тоже не разочарует. ■

*Благодарим компанию **Meijin** (www.meijin.ru) за предоставленный для тестирования компьютер.*

РАЗУМНЫЙ КОМПЬЮТЕР

ЗА РАЗУМНЫЕ ДЕНЬГИ

Николай Арсеньев

На рынке видеокарт не по-летнему жарко. **AMD** представила мощные платы **Radeon HD** четвертой серии, при этом цены на них оказались весьма демократичные. Успех оказался настолько велик, что **NVIDIA** пришлось спешно реагировать и снижать расценки на свою продукцию, а тут еще серия **GeForce GTX 260/280** не стала откровением — да, быстро, но дорого, горячо и ничего кардинально нового. Неужели AMD снова на коне? Может быть, а мы пока насладимся тем, как компании будут бороться за наши кошельки, предлагая наперебой все более соблазнительные решения.

Цены на комплектующие вы можете найти на поисковике ***www.price.ru***, например. К моменту выхода номера цены на продукцию могут меняться.

Дешево и сердито (категория «Меньше 15 000 руб.»). Эти компьютеры неплохо справятся с современными играми и подарят немало удовольствия от игры.

Связка из **Elitegroup A770M-A** и **Athlon 64 X2 5600+** станет достойной основой для домашнего компьютера. Системная плата недорогая, но за эти деньги вы получаете все стандартные возможности, да еще eSATA в придачу. Сладкая парочка **Pentium E2220** + **GIGABYTE GA-P35-DS3L** смотрится ничуть не хуже. Плату взяли подороже, а процессор подешевле. Причина проста — на GA-P35-DS3L можно вполне реально заняться разгоном, дополнительные мегагерцы не будут лишними. Главное — не забыть позаботиться о достойном охлаждении ЦП.

За видео отвечает **Radeon HD 3650** с 512 Мб на борту, в качестве более дорогой и производительной альтернативы рекомендуем **GeForce 9600 GSO** 384 Мб. Если рядом увидите **GeForce 8800 GS** 384 Мб по более низкой цене — берите ее. Между собой платы отличаются лишь индексом, остальное — маркетинг.

Смерть тормозам (категория «Меньше 20 000 руб.»). Эти игровые системы представляют собой мощные компьютеры, на которых можно играть в современные игры и не задумываться об апгрейде в ближайший год.

Новая категория — новые стандарты. Под Intel рекомендуем процессор **Core 2 Duo E7200**. Изначально работает на частоте 2,53 ГГц, но это далеко не предел для него. В любом случае, даже если вы не будете его разгонять, останетесь им довольны. Данный ЦП можно заменить на модель с индексом **E8200**. От младшей отличается вдвое большим

ТЕБЯ Я ВИДЕЛ ВО СНЕ (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Extreme QX9650 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x6 Мб)	30 000
Кулер: Thermalright Ultra-120 eXtreme (Socket AM2/775)	2000
Вентилятор: 2x Scythe Slip Stream SY1225SL12H (120 мм, 1600 об/мин, 33 дБа)	900
Системная плата: ASUS Striker II Extreme (Socket 775, NVIDIA nForce 790i Ultra, FSB 1600 МГц, DDR3-2000, SLI, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, eSATA, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	10000
ОЗУ: 2x Corsair TWIN3X4096-1600C7DHX (4x2 Гб, 1600 МГц, CL7)	40 000
Видеокарта: 3x ZOTAC GeForce GTX 280 1 Гб (PCIe, NVIDIA GeForce GTX 280, DVI, TV-out)	60 000
Жесткий диск: 2x Samsung SpinPoint F1 HD103UJ 1 Тб (SATA, 7200 об/мин, 32 Мб)	11 000
Оптический привод: Lite-On LH-2B1S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW, BD-R/RE)	10 000
Звуковая карта: Creative SB X-Fi Titanium Fatal1ty Pro (PCIe, RTL)	4500
Корпус: Cooler Master Stacker 831 Full Tower (FAN, USB, FireWire, Audio, ATX)	7500
Блок питания: Cooler Master Real Power Pro 1250 (1250 Вт, ATX)	8500
Системный блок:	**184 400**
Мышь: Razer DeathAdder (1800 dpi, USB)	1900
Клавиатура: Microsoft Reclusa (USB)	1800
Колонки: Philips amBX Premium KIT SGC5103BD (2x40 Вт сателлиты, 80 Вт сабвуфер)	13 500
Монитор: Dell UltraSharp 3008WFP (IPS, 30 дюйма, 2560x1600, 8 мс, S-Video, Composite, Component, HDMI, DisplayPort, USB, Card Reader)	50 000
Системный блок и периферия:	**251 600**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (AMD)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 5600+ (Socket AM2, 2,8 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	3100
Системная плата: Elitegroup A770M-A (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, eSATA, GbLAN, ATX)	2000
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: PowerColor AX3650 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3650, DVI, TV-out)	2300
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	800
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**13 800**
Мышь: A4Tech XL-750BF (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	250
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1200
Монитор: ASUS VW195U (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс, VGA, DVI)	6500
Системный блок и периферия:	**22 250**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+300
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce 9600 GSO 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GSO, DVI, TV-out)	+1000
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Со всеми наворотами:	**24 750**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 15 000 РУБ. ДЕШЕВО И СЕРДИТО (intel)

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Pentium E2220 (Socket 775, 2,4 ГГц, FSB 800 МГц, 1 Мб, BOX)	2600
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2400
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: PowerColor AX3650 512 Мб (PCIe x16, AMD Radeon HD 3650, DVI, TV-out)	2300
Жесткий диск: Western Digital Caviar SE16 WD3200AAKS 320 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	1600
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	800
Корпус: Foxconn TS-079 Middle Tower (FAN, Audio, USB, 400 Вт, ATX)	2200
Системный блок:	**13 700**
Мышь: A4Tech XL-750BF (2500 dpi, USB)	500
Клавиатура: A4Tech KB-28G (PS/2)	250
Колонки: SVEN MA-230 (2x18 Вт)	1200
Монитор: ASUS VW195U (TN+Film, 19 дюймов, 1440x900, 2 мс, VGA, DVI)	6500
Системный блок и периферия:	**22 150**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,53 ГГц, FSB 1333 МГц, 3 Мб, OEM)	+900
Замена видеокарты: ZOTAC GeForce 9600 GSO 384 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 9600 GSO, DVI, TV-out)	+1000
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Со всеми наворотами:	**25 250**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6000+ (Socket AM2, 3,0 ГГц, 2x1 Мб, BOX)	3500
Системная плата: GIGABTYTE GA-MA770-DS3 (Socket AM2+, AMD 770, DDR2-800, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, COM, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	2300
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	4900
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD501LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2200
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	800
Корпус: IN-WIN IW-X633B Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3800
Системный блок:	**19 300**
Мышь: Cyber Snipa Stinger (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: ViewSonic VX2255wmb (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI, MM, Web-camera)	9500
Системный блок и периферия:	**33 100**
Замена ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	+1100
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCIE, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	+900
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**37 100**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 20 000 РУБ.

СМЕРТЬ ТОРМОЗАМ intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E7200 (Socket 775, 2,53 ГГц, FSB 1333 МГц, 3 Мб, BOX)	3800
Системная плата: GIGABYTE GA-P35-DS3L (Socket 775, Intel P35, FSB 1333 МГц, DDR2-1066, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, Sound, PS/2, COM, LPT, USB, GbLAN, ATX)	2400
ОЗУ: Kingston ValueRAM KVR800D2N5K2/2G (2x1 Гб, 800 МГц, CL5)	1800
Видеокарта: Palit GeForce 8800 GT 512 Мб (PCIe x16, NVIDIA GeForce 8800 GT, DVI, TV-out)	4900
Жесткий диск: Samsung SpinPoint T166S HD501LJ 500 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 16 Мб)	2200
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	800
Корпус: IN-WIN IW-X633B Middle Tower (FAN, Audio, USB, 550 Вт, ATX)	3800
Системный блок:	**19 700**
Мышь: Cyber Snipa Stinger (3200 dpi, USB)	1200
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (USB, PS/2)	800
Колонки: Microlab Solo2 (2x30 Вт)	2300
Монитор: ViewSonic VX2255wmb (TN+Film, 22 дюйма, 1680x1050, 5 мс, VGA, DVI, MM, Web-camera)	9500
Системный блок и периферия:	**33 500**
Замена ЦП: Intel Core 2 Duo E8400 (Socket 775, 3,0 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	+1200
Замена видеокарты: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCIE, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	+900
Опция 1: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Опция 2: Звуковая карта Creative Audigy SE (PCI)	800
Со всеми наворотами:	**37 600**

уровнем кэша (6 против 3 Мб), а стоит на 500-700 руб. дороже.

Любители игр будут счастливы узнать, что **GeForce 8800 GT** еще подешевела, скорее всего, это не предел. На момент написания плату в версии Palit можно было купить менее чем за 5000 руб.

Займи, но купи (категория «Меньше 30 000 руб.»). Здесь подобраны тяжеловесы с быстрыми процессорами и производительными видеокартами. Высокие разрешения и тяжелые текстуры не помеха.

Боксовые кулеры долой! За охлаждение ЦП будет отвечать **Thermaltake BigTyp 120VX** — устанавливается просто, скорость вентилятора можно регулировать в широких пределах (1300-2200 об/мин). Он справится с горячим двуядерным **Core 2 Duo E8300**. Плата **ASUS P5K/EPU** обеспечит не только высокую скорость и приличный инструментарий для разгона, но и возможность сэкономить энергию. За последнее отвечает чип со звонким названием **EPU**.

Как и прежде, устанавливаем 4 Гб ОЗУ. Рекомендуем использовать 64-битную версию **Windows**, дабы задействовать полный объем памяти, иначе 0,5-1 Гб системе будут недоступны.

Гегемония NVIDIA на рынке графики пошатнулась. AMD преодолела синдром неудачника и выкатила блестящую серию карт **Radeon HD 4xxx**. В нее пока входят модели с индексами **4850** и **4870**. Первую мы и предлагаем к установке — по производительности она ничуть не хуже хваленых **GeForce 8800 GTS 512** и **GeForce 9800 GTX+**, при этом стоит дешевле. В качестве опции предлагаем установить вторую карту Radeon — в режиме **CrossFire** производительность отлично масштабируется. Предложенные нами системные платы под Intel и AMD изначально поддерживают CrossFire.

Тебя я видел во сне (цена не ограничена). Мечтать не вредно...

Core 2 Extreme QX9650 — наш бессменный флагман. Системная плата **ASUS Striker II Extreme** станет идеальной платформой для построения продвинутой SLI-системы. От видеокарт **GeForce 9800 GX2** мы благополучно отказались в пользу упряжки из тройки **GeForce GTX 280**. Имея в распоряжении столь мощный компьютер, можно без проблем играть на максимальных настройках качества в разрешении 2560x1600. Мы рекомендуем для такой системы 30-дюймовый монитор. Проблема одна — такую глыбу лучше поставить подальше, чтобы не заблудиться в виртуальных джунглях.

Кстати, место предыдущей версии **X-Fi** заняла новенькая **X-Fi Titanium Fatal1ty Pro**. Звуковая плата предназначена для установки в разъем PCIe x1, кроме того, производитель обещает еще лучшее качество звука. Как доберемся до тестового экземпляра — представим вам подробный обзор. ■

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! AMD

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: AMD Athlon 64 X2 6400+ (Socket AM2, 3,2 ГГц, 2x1 Мб, OEM)	4600
Кулер: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Системная плата: MSI K9A2 Platinum (Socket AM2+, AMD 790FX, DDR2-1066, CrossFire, PCIe, PCI, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, eSATA, GbLAN, ATX)	3500
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5DHX G (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCIE, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3400
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2600
Корпус: Ascot 6XR8 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**29 100**
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN+Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	19 000
Системный блок и периферия:	**53200**
Замена ЦП: AMD Phenom 9750 (Socket AM2+, 2,5 ГГц, 4x512 Кб, 2 Мб, BOX)	+1900
Опция 1: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCIE, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5800
Со всеми наворотами:	**60 900**

КАТЕГОРИЯ МЕНЬШЕ 30 000 РУБ.

ЗАЙМИ, НО КУПИ! intel

Наименование	Цена (руб.)
ЦП: Intel Core 2 Duo E8300 (Socket 775, 2,83 ГГц, FSB 1333 МГц, 6 Мб, OEM)	4600
Кулер: Thermaltake BigTyp 120VX (Socket 754/939/AM2/775, 1300-2200 об/мин, 16-24 дБа)	1200
Системная плата: ASUS P5K/EPU (Socket 775, Intel P35, FSB 1600 МГц, DDR2-1200, CrossFire, PCIe, PCI, FDD, IDE, SATA, RAID, Sound, PS/2, USB, FireWire, GbLAN, ATX)	3100
ОЗУ: Corsair TWIN2X4096-6400C5DHX G (2x2 Гб, 800 МГц, CL5)	3200
Видеокарта: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCIE, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5800
Жесткий диск: Samsung SpinPoint F1 HD753LJ 750 Гб (SATA II, 7200 об/мин, 32 Мб)	3400
Оптический привод: Optiarc AD-7203S (SATA, CD-ROM/R/RW, DVD-ROM/RAM, DVD±R/RW)	800
Звуковая карта: Creative Sound Blaster X-Fi XtremeGamer (PCI)	2600
Корпус: Ascot 6XR8 Cooling Pro Middle Tower (FAN, Audio, USB, FireWire, 500 Вт, ATX)	4000
Системный блок:	**28700**
Мышь: Razer Diamondback 3G (1800 dpi, USB)	1500
Клавиатура: Microsoft Digital Media Pro (PS/2, USB)	800
Колонки: Microlab Solo5 (2x40 Вт)	2800
Монитор: Samsung SyncMaster 2493HM (TN+Film, 24 дюйма, 1920x1200, 5 мс, VGA, DVI, HDMI, USB)	19 000
Системный блок и периферия:	**52800**
Замена ЦП: Intel Core 2 Quad Q9300 (Socket 775, 2,5 ГГц, FSB 1333 МГц, 2x3 Мб, OEM)	+2200
Опция 1: Sapphire Radeon HD 4850 512 Мб (PCIE, AMD Radeon HD 4850, DVI, TV-out)	5800
Со всеми наворотами:	**60800**

Автор рубрики: Дмитрий ГОРЯЧЕВ

ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ЖЕЛЕЗО

24 часа в сутки я мысленно с вами. В остальное время со мной можно связаться, написав по адресу hot-line@igromania.ru или отправив SMS на короткий номер 1121 с префиксом #hard (то есть в начале сообщения вы должны ввести слово #hard и только потом, через пробел, вводить сам вопрос). Стоимость каждого сообщения — примерно 3 рубля.

Можно ли использовать контроллер SIXAXIS от PlayStation 3 на компьютере, и если да, то как это сделать?

Да, это можно сделать, причем возможны два варианта: проводное подключение по мини-USB и беспроводное по **Bluetooth**. Оба интерфейса реализованы в геймпаде **SIXAXIS**, и для каждого из них написали специальные драйвера.

Подробная инструкция для первого способа находится здесь по адресу ***news.filefront.com/how-to-use-a-ps3-controller-on-a-pc***, а для второго — ***forums.windower.net/index.php?showtopic=11959&pid=163708&st=0&***.

Что такое SOCKS-сервер?

Начать стоит с того, что такое **SOCKS**. SOCKS — это протокол, позволяющий сетевым приложениям взаимодействовать через сетевой экран, блокирующий прямое подключение. В таком случае используется специальный промежуточный SOCKS-сервер, обращение к которому разрешено для обоих клиентов. Он передает данные, полученные от первого клиента, второму и обратно. В отличие от HTTP-прокси, через SOCKS-прокси можно пустить любой трафик (FTP, например). Кроме того, SOCKS передает «чистые» данные, не добавляя от себя ничего лишнего, поэтому его сложнее выявить.

В повседневной жизни SOCKS-прокси чаще всего используются для доступа к сайтам, запрещенным сетевым экраном (файерволом). При таком раскладе получается, что вы обращаетесь к SOCKS-серверу, а не к запрещенному интернет-адресу, поэтому соединение не блокируется.

Второй возможный сценарий использования SOCKS — для анонимности (смены IP-адреса). В таком случае к удаленному интернет-серверу подключение устанавливаете не вы, а SOCKS-прокси, поэтому конечный сервер вряд ли получит какую-либо информацию о вас.

Чтобы использовать SOCKS-прокси, надо либо указать его в настройках программы, либо использовать специальный драйвер **Permeo Security Driver** (официально программа больше не поддерживается, но подробную инструкцию и дистрибутив можно найти на странице ***forum.l2server.ru/index.php?showtopic=14987***) для программ, не поддерживающих прокси.

Хотим сделать сеть на расстоянии 700-1000 м. Тянуть кабель или подключаться через интернет не хотим. Wi-Fi, насколько мне известно, выдает всего до 300 м. Какие есть способы решения задачи?

Вряд ли такое подключение удастся реализовать при помощи стандартных средств Wi-Fi. На практике при использовании стандартных устройств достигается дальность лишь до 100 м, и то если нет препятствий. Хотя производители, конечно, указывают расстояние вплоть до 300 м, но это осуществимо только в идеальных условиях.

К счастью, многие современные точки и карты доступа позволяют подключить внешние антенны. Так, при использовании направленных антенн и точном их позиционировании в условиях прямой видимости можно добиться достойных результатов даже при мелких помехах (например, из-за деревьев). Внешние антенны стоят от 300 руб., однако за более мощные варианты придется выложить до 3000 руб. Но антенну необязательно покупать, ее можно сделать самому, подробную инструкцию можно найти на сайте ***www.wifi-connect.ru***. Там же можно найти информацию по установке и настройке сети. В США регулярно проходят конкурсы по дальности работы сетей Wi-Fi. При помощи специальных антенн умельцам удалось получить связь на расстоянии 40 км.

Обращаю особое внимание, что использовать Wi-Fi в России вне помещения без лицензии нельзя, поэтому ваша сеть может быть конфискована органами Россвязьнадзора и вам придется заплатить штраф.

Моя клавиатура при наборе текста в Internet Explorer на русском и украинских языках выводит на экран разные цифры и символы, но никак не набранный текст. Помогите устранить проблему!

Вероятнее всего, текст искажается каким-либо плагином для **Internet Explorer**. Посмотреть их список и отключить ненужные можно в разделе **Manage Add-ons**, который находится в меню **Tools**.

При загрузке BIOS появляется надпись: «*Intel CPU uCode Loading Error*». Нажимаю F1, начинает грузиться Windows XP. Помогите избавиться от проблемы.

Такая ошибка может появиться, если материнская плата не полностью поддерживает процессор, а точнее — не все используемые им микрокоды. Чтобы избавиться от нее, нужно обновить BIOS до версии, в которой данный процессор поддерживается (подробное описание процесса перепрошивки всегда можно найти на сайте производителя платы или в инструкции).

Если нужной версии не оказалось или процесс перепрошивки вызывает трудности, можно отключить сообщения об ошибках. Требуемый параметр в разных версиях BIOS называется по-разному. Например, на платах **ASUS** в пункте **Wait for 'F1' if Error** нужно установить значение **Disabled**.

Можно ли поменять память DDR 512 Мб (PC3200) на DDR 1 Гб (PC3200) без риска удалить какие-нибудь файлы?

Конечно можно. В оперативной памяти данные хранятся временно и только тогда, когда компьютер включен — при каждом выключении они стираются. Поэтому при подобной замене ваши данные не пострадают, ведь они находятся на вашем жестком диске.

Я нечаянно удалил ярлык «Корзина» с рабочего стола. Подскажите, пожалуйста, как его вернуть.

Чтобы вернуть значок «**Корзины**», придется немного повозиться в реестре. Нужно удалить параметр **{645FF040-5081-101B-9F08-00AA002F954E}** в следующих разделах:

— **HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\HideDesktopIcons\ClassicStartMenu**;

Рекомендации по составлению вопросов

Если вы пишете электронное письмо, делайте в теме письма пометку «*Горячая линия*» или «*Совет от читателя*» — так будет легче найти ваше послание в море спама, приходящего на почтовый ящик.

Описывайте проблему как можно подробнее, не забывайте указывать конфигурацию системы и версии установленных драйверов. Чем детальней описание проблемы, тем больше вероятность, что мы вам поможем.

При написании SMS также не экономьте на описании проблемы, указывайте свой электронный адрес, по которому можно будет уточнить детали.

— **HKCU\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Explorer\HideDesktopIcons\NewStartPanel**.

Кстати, если понадобится восстановить или убрать с рабочего стола служебный ярлык, например **Мой компьютер**, **Мои документы** или **Сетевое окружение**, нужно зайти в **Свойства дисплея**, а затем на вкладке **Рабочий стол** выбрать **Настроить** — там можно поставить или убрать галочки у нужных ярлыков. В Windows Vista, соответственно, значки настраиваются в пункте **Панель управления** — **Персонализация** — **Изменить значки рабочего стола**.

Просматривал прайс-лист одного из магазинов и наткнулся на модуль памяти, у которого вместо DDR было написано DIMM. Что это такое?

Оба названия нельзя считать полными. **DDR** (**Double Data Rate**) — технология, которая позволяет передавать через шину двойной объем информации за один такт. Такой подход используется не только для оперативной памяти, но и в **AGP** и **HyperTransport**, например.

DIMM (**Dual In-line Memory Module**) — это название типа модулей памяти, у которых, в отличие от ранее используемого **SIMM** (**Single In-line Memory Module**), контакты на разных сторонах планки не спаяны между собой, что позволяет удвоить их количество.

Полное название модулей памяти звучит так: DDR SDRAM DIMM (может быть DDR2 или DDR3, в зависимости от поколения). К двум уже известным понятиям мы добавили еще одно — **SDRAM** (**Synchronous Dynamic Random Access Memory**). Он обозначает принцип построения памяти, при котором данные получаются строго по тактам шины (синхронно) и из любого места памяти (произвольный доступ), причем информация постоянно нуждается в обновлении (динамическая память).

Принцип работы и устройство жестких дисков известны многим, но хотелось бы узнать о том, что представляют собой так называемые твердотельные носители. Судя по всему, они используют Flash-технологию.

Solid-State Drive (**SSD**, твердотельный накопитель) — тип носителей без движущих частей, который через некоторое время вполне может вытеснить стандартные жесткие диски (**HDD**). Накопитель состоит из микросхем, благодаря отсутствию движущих частей SSD позволяет получить сравнимую с HDD и даже большую скорость чтения/записи. Кроме того, SSD-накопители совершенно не издают шума.

Твердотельные накопители строятся либо на энергозависимой, либо на энергонезависимой памяти. В первом случае их можно условно считать флэш-брелоком в виде винчестера, во втором — аналогом HDD на оперативной памяти (скажем, **GIGABYTE i-RAM**). Скорее всего вы встретитесь с твердотельными накопителями на базе флэш-памяти. Они используются, например, в ноутбуках **ASUS Eee PC**.

Однако и у твердотельных накопителей есть несколько проблем. Во-первых, это недостаточно большая емкость носителей. Во-вторых, их цена существенно выше, чем у HDD.

Для чего нужен .NET Framework?

Microsoft .NET Framework активно используется в последних версиях Windows и представляет собой набор готовых библиотек, которые программисты могут задействовать в своих разработках. Эти библиотеки могут использоваться в таких частях программы, как пользовательский интерфейс, работа с сетью и базами данных. Таким образом, разработчики могут не писать этот код повторно, а использовать уже готовый набор из .NET Framework.

Первым и, наверное, самым большим плюсом такого подхода является то, что теперь значительная часть кода пишется один-единственный раз программистами Microsoft, а не каждый раз придумывается заново, что исключает лишние ошибки и позволяет вносить требуемые изменения в код .NET Framework, оставляя неизменными программы, написанные с его использованием. Вторым плюсом являются улучшенные возможности по миграции приложений с одной платформы на другую (например, с Windows XP на Windows Vista).

Каким способом, кроме как во время установки Windows, можно разбить жесткий диск на разделы?

Это можно сделать при помощи программы **Acronis Disk Director Suite**. Нужно либо установить ее на винчестер и производить изменения из операционной системы, либо создать загрузочный диск.

Если свободного места достаточно, все изменения будут производиться с полным сохранением данных.

Включаю проигрыватель Windows Media Player 11 — и появляется «*Ошибка приложения NMIndex StoreSvr.exe*». Кто виноват, что делать?

Эта ошибка вызвана приложением **Nero Scout**, входящим в популярный мультимедийный пакет от компании **Nero AG**.

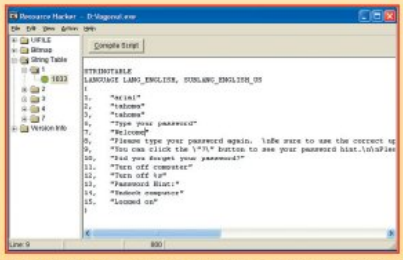
Nero Scout служит для создания базы медиафайлов компьютера. В активном состоянии он постоянно сканирует диски компьютера и заносит файлы в базу. Это может тормозить работу компьютера и вызывать ошибки. Единственным доступным решением может стать отключение Nero Scout. Для этого нужно зайти в **Мой компьютер**, найти ярлык Nero Scout и щелкнуть по нему, затем достаточно убрать галочку **Включить Nero Scout** и подтвердить изменения. ■

Горячие советы

В этом номере мы публикуем совет от нашего постоянного читателя Егора Сомова.

Хочу рассказать, как под **Windows XP** можно сменить текст и шрифт приветствия. Для этого нам понадобится программа **Resource Hacker** (***www.angusj.com/resourcehacker***). Она позволяет изменять доступные ресурсы в исполняемых файлах, в том числе и надписи.

Для начала нужно загрузить в программу (**File -> Open**) файл **logonui.exe** из папки **Windows\System32**. В нем найти (**View -> Find Text**) сообщение приветствия (для англоязычной версии это **Welcome**). Данная строка есть в нескольких разделах, выбрать нужно ту, где представлено соответствие между строками загрузочного экрана и их идентификаторами, выглядящую, как показано на рисунке.



Теперь меняйте надпись на любую другую. Также можно сменить шрифт в соответствующей строке, если знать точное системное название требуемого шрифта. После произведенных изменений надо щелкнуть **Compile Script** и сохранить файл через **File -> Save As** в отдельное место. Изменения нельзя сохранять сразу в исходный файл, потому что они будут блокироваться **Windows File Protection** (защитой системных файлов), предотвращающей потенциально опасные изменения. После этого следует сделать копию исходного файла и записать его в надежное место, чтобы в случае некорректного изменения его можно было восстановить.

Теперь уже измененный файл скопируйте в **Windows\System32\dllcache** (папку, где хранятся копии всех важнейших файлов) и в **Windows\System32**. В обоих случаях уже будет существовать файл с таким именем, так что смело его заменяйте. Сразу после второй замены появятся сообщения от Windows File Protection. В первом случае откажитесь от восстановления исходного файла с диска, а во втором — подтвердите отказ. Перезагружайтесь и наслаждайтесь!

Ищите на DVD

СОФТВЕРНЫЙ НАБОР

ГВОЗДЬ НОМЕРА

BLENDER 2.46
Разработчик: Blender Foundation
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.blender.org***

BLENDER 2.46

Хотели ли вы когда-нибудь попробовать себя в трехмерной графике и анимации? Если ответ «да», начать советуем с Blender. Несмотря на небольшой размер, этот редактор практически не уступает своим громоздким платным аналогам. Пакет подойдет для 3D-моделирования, создания анимации, рендеринга и постобработки видео. Если вы думаете, что бесплатный редактор не может тягаться с монстрами вроде **3DS Max**, лучшие рекомендации «Блендеру» даст Голливуд. Blender использовался, например, при создании фильма «**Человек-паук 2**».

Чтобы не запутаться в программе, советуем заглянуть на русскоязычный сайт с учебниками и советами: ***www.blender3d.org.ua***

СВЕЖАТИНА!

AOA AUDIO EXTRACTOR 1.21
Разработчик: AoA Media
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.aoamedia.com/audioextractor.htm***

AoA Audio Extractor — бесплатная утилита для извлечения звуковой дорожки из видеофайлов наиболее распространенных форматов, включая FLV. Саундтрек сохраняется в MP3, WAV или AC3. Можно натравить программу сразу на несколько видеозаписей, что очень удобно.

Рейтинг: 8

CRYPTOEXPERT 2008 LITE 7.6
Разработчик: SecureAction Research
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.secureaction.com/cryptoexpert/lite***

Если нужно спрятать какой-нибудь сверхсекретный файл от чьих-то излишне любопытных глаз, **CryptoExpert 2008 Lite** придет вам на помощь. Она создает на жестком диске зашифрованные контейнеры, доступ к которым может получить лишь тот, кто знает пароль. На нашем DVD вы найдете бесплатную Lite-версию программы. Размер одного контейнера в ней ограничен 20 Мб.

CRYPTO EXPERT 2008 LITE 7.6

Рейтинг: 8

GMER 1.0.14
Разработчик: GMER
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.gmer.net***

Страшнее вирусов могут быть только руткиты. Эти паразиты хорошо прячутся и редко обнаруживаются обычными антивирусами, так что лучше использовать специализированные программы для их уничтожения. Например, **GMER**. Он избавит вас от нежелательных гостей, открывающих доступ к вашей системе злоумышленниками.

Рейтинг: 7

KANTARIS MEDIA PLAYER 0.3.7
Разработчик: Кристофер Перссон
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.kantaris.org***

В тесной нише медиаплееров появился новый игрок — **Kantaris Media Player** грозится потеснить **Winamp** и **Windows Media Player**. Для этого у него есть все необходимое: поддержка самых разных аудио и видеоформатов, приятный и понятный интерфейс, высочайшая скорость работы, даже интеграция с сервисом **Last.fm** предусмотрена. Плеер получился стильный, хоть и напоминает слегка Windows Media Player. Одним словом, всячески рекомендуем к ознакомлению.

Рейтинг: 8

KBTRAINER 1.22
Разработчик: went.out
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://sites.google.com/site/kbtrainer***

Чем один клавиатурный тренажер отличается от другого? Правильно, методами и размерами. Метод обучения у **kbtrainer** вполне стандартный, а вот форма, в которую этот метод облечен, весьма интересная. По сути, **kbtrainer** — всего лишь HTML-скрипт, а не отдельная программа. Что не мешает ему быть эффективным тренажером слепой печати.

MEDIAINFO 0.7

Рейтинг: 7

MEDIAINFO 0.7
Разработчик: Джером Мартинес
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://mediainfo.sourceforge.net/ru***

Всю подноготную любого аудио- или видеофайла вам покажет программа **MediaInfo**. Битрейт, теги, использованный кодек, продолжительность, частота кадров, соотношение сторон и многое другое. Эта информация пригодится, чтобы выяснить, почему какой-то файл у вас не воспроизводится.

Рейтинг: 7

MEGAIRC 3.97
Разработчик: Ironfist SoftWare
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://ironfist.at.tut.by/megaircr.htm***

MegaIRC — небольшой, но шустрый и активно развивающийся клиент для сетей **IRC**. Кто не знает, IRC — это такой чат, разделенный на тысячи каналов, причем свой собственный канал может создать любой желающий. Набор функций у программы довольно стандартный, зато есть поддержка плагинов и русскоязычный интерфейс.

Рейтинг: 7

PERSONAL VIDEO DATABASE 0.9
Разработчик: Александр Янишевский
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.videodb.info/forum_ru***

Не можете разобраться в огромной коллекции фильмов? Обратите внимание на **Personal Video Database** — бесплатную программу для создания каталога фильмов. Главные достоинства — удобный интерфейс, уйма возможностей по загрузке постеров, артов и обложек, а также установка пароля на базу данных.

Рейтинг: 8

PHOTO FRAMES PRO 2.91
Разработчик: AMS Software
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 запусков, 150 рамок)
Цена: 495 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, WebMoney, Rupay, почтовый перевод, банковский перевод, факс
Сайт: ***www.ams-soft.com/proframes***

С помощью утилиты **Photo Frames PRO** можно легким движением руки обрамить лю-

AUDIO EXTRACTOR 1.21

KANTARIS MEDIA PLAYER 0.3.7

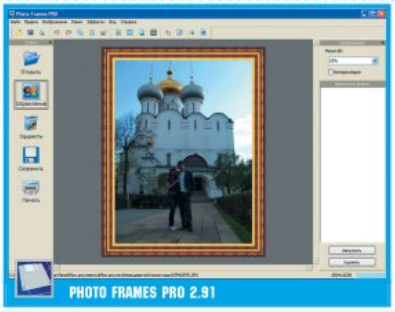
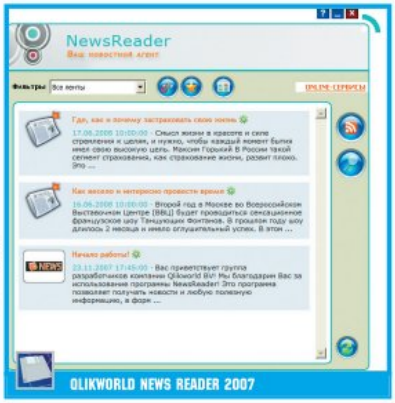


PHOTO FRAMES PRO 2.91



бое фото в красивую рамку, а если надо довести до ума саму фотографию, то в программе предусмотрены простейшие, но самые нужные фильтры для редактирования изображений. В пробной версии доступно около 150 рамок (после регистрации появятся еще 200), а за 30 пробных запусков можно переоформить кучу фотоальбомов.

Рейтинг: 8

QLIKWORLD NEWS READER 2007

Разработчик: Qlikworld
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.qlikworld.com/ru/newsreader.htm***

Qlikworld News Reader предназначен для людей, стремящихся всегда быть в курсе событий. Этот RSS-клиент отличается простым интерфейсом, но муторной установкой со скачиванием отдельных файлов из Сети. Помимо собственно RSS-агрегатора, здесь есть интернет-радио, онлайн-переводчик и некоторые другие сервисы, работающие через интернет.

Рейтинг: 8

SAFE'N'SEC PRO PERSONAL

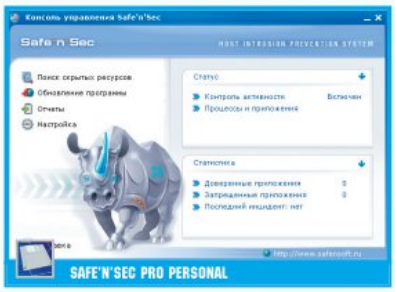
Разработчик: S.N.Safe & Software
Язык: русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: 490 руб.
Способ оплаты: кредитная карта, Яндекс.Деньги, WebMoney, Rupay, почтовый перевод, банковский перевод, факс
Сайт: ***www.safensoft.ru/safensec/virus_protection***

Знаете, в чем ахиллесова пята любого антивируса? В антивирусных базах. Без них практически любой антивирус ведет себя как слепой котенок. А вот **Safe'n'Sec Pro** базируется на другом принципе: он определяет вирусы по их поведению. Программа внимательно следит за системой, не давая посторонним процессам сделать гадость. То есть, теоретически, позволяет бороться с самыми свежими вирусами, которые еще не научились удалять другие антивирусы.

Рейтинг: 7

SIMPLEDIVX 1.4

Разработчик: SimpleDivX Team
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.simpledivx.org***



SimpleDivX — отличный конвертер DVD в AVI с простейшим интерфейсом. В инсталлятор уже включено все необходимое, включая кодеки и битрейт-калькулятор. Несмотря на кажущуюся простоту, настроек в программе достаточно и со своей задачей она справляется идеально.

Рейтинг: 8

TEEN SPIRIT 0.94

Разработчик: Алекс Экономоу
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://teenspirit.artificialspirit.com***

В дополнение к Personal Video Database поставьте себе **Teen Spirit** — бесплатный аудиоорганайзер и редактор тегов. В программу встроен медиаплеер, плюс Teen Spirit дружит с Last.fm, а также скачивает обложки и информацию о музыке из интернета. Но самое забавное, что есть в программе — интегрированная игра, похожая на «Угадай мелодию».

Рейтинг: 9

VIDEOCACHEVIEW 1.09

Разработчик: NirSoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.nirsoft.net/utils/video_cache_view.html***

VideoCacheView умеет извлекать из кэша браузеров видеофайлы, сохраненные там при просмотре роликов в Сети. Пока что поддерживаются **Internet Explorer** и браузеры семейства **Mozilla**. Главный недостаток программы в том, что, если какой-то сайт не сохраняет видео в кэше, скопировать его не получится. Именно по такому принципу работает **YouTube**.

Рейтинг: 7

VZOCHAT 6.0

Разработчик: Visicron Systems
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.vzochat.com/ru***

Чем быстрее по нашей стране шагает широкополосный доступ в интернет, тем популярнее становится видеочат. Чтобы не только слышать своего собеседника, но и видеть его, нужна хорошая программа — такая как **VZOchat** («Визиочат»). Она хорошо работает даже при плохом соединении, подавляет шумы, а прокси и файерволы ей не помеха. Разумеется, для использования программы вам понадобится веб-камера.

Рейтинг: 9

XDN TWEAKER 0.9

Разработчик: Николас Кайто
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***www.xenomorph.net/?page_id=336***

В отличие от своих монструозных собратьев-твикеров, позволяющих настроить Windows так, чтобы она чуть ли не кофе в постель приносила, **XdN Tweaker** делает акцент на наиболее востребованные функции. При этом твикер поддерживает как Windows XP, так и Windows Vista любых версий. Для разных операционных систем доступны разные настройки. Есть возможность оттвикать и встроенные в операционку приложения (Internet Explorer, WMP и т.п.).

Рейтинг: 7

XPY 0.10

Разработчик: Ян Сотт
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://xpy.whyeye.org***

Миниатюрная утилита, которая отключает потенциально опасные и просто надоедливые сервисы Windows XP. Сюда входят отсылаемые уведомления об ошибках, автоматическое обновление системы, синхронизация времени и прочее. Также отключает сервис удаленного вызова процедур (RPC) и настраивает соответствующим образом Internet Explorer.

Рейтинг: 8

VISPA 0.2

Разработчик: Ян Сотт
Язык: английский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: ***http://vispa.whyeye.org***

Чтобы пользователи Windows Vista не чувствовали себя обделенными, автор Xpy сделал для них программу **Vispa** (все дело в волшебных пузырьках!). Отключает она все то же самое, что и Xpy, только в «Висте».

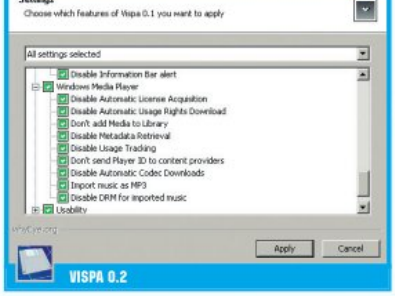
Рейтинг: 8

YOUR UNINSTALLER! 2008 6.1

Разработчик: URSoft
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (21 день)
Цена: $27,99
Способ оплаты: кредитная карта, почтовый перевод, банковский перевод, факс, PayPal
Сайт: ***www.ursoftware.com***

Ни для кого не секрет, что стандартный модуль Windows «Установка и удаление программ» не шибко-то хорошо справляется со своими обязанностями. Неплохой заменой ему станет **Your Uninstaller!** Эта программа очень проста в использовании и прекрасно удаляет все ненужные программы, не оставляя от них и следа в системе. Кроме того, здесь есть встроенный редактор списка автозагрузки и меню «Пуск».

Рейтинг: 7



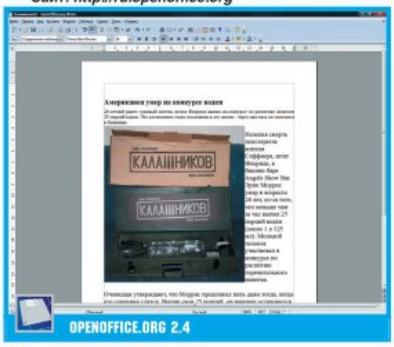
Ищите на DVD

АБВГДЕЙКА

Все мы давным-давно привыкли к **Microsoft Office**. Причем у подавляющего большинства людей установлена нелицензионная версия этого пакета. А хотелось бы «обелиться»? Если победить лень и выйти на просторы Сети в поисках альтернативы, можно найти вполне достойные бесплатные или более дешевые аналоги «Офиса». Как правило, функций альтернативных пакетов обычному пользователю хватает за глаза. Ниже мы отобрали как полноценные офисные пакеты, так и текстовые редакторы, призванные заменить **Word** — программу, из-за которой обычно и держат «Офис» на компьютерах.

OPENOFFICE.ORG 2.4

Разработчик: Sun Microsystems and Community
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *http://ru.openoffice.org*


OPENOFFICE.ORG 2.4

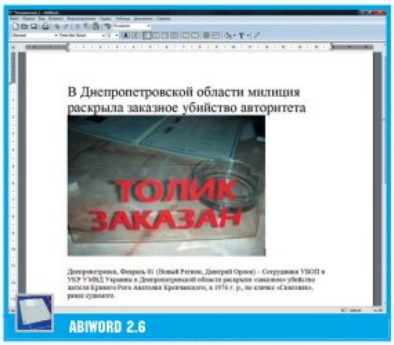
Популярнейший **OpenOffice.org** представляет собой полнофункциональный пакет офисных приложений, так что в придачу к главному объекту обзора — текстовому редактору, зовущемуся здесь просто **Write**, — вы получите еще и несколько удобных офисных программ. **Calc** умеет создавать электронные таблицы, **Impress** — мультимедийные презентации, **Math** поможет в редактировании математических формул, **Base** занимается организацией баз данных, а **Draw** — это редактор векторной графики. Проект создается всем миром по OpenSource-лицензии. Кстати, код OpenOffice был позаимствован из другого продукта **Sun Microsystems** — платного **StarOffice**.

С документами Microsoft Office OpenOffice, конечно же, совместим.

Рейтинг: 10

ABIWORD 2.6

Разработчик: Abisource
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно



ABIWORD 2.6

Маленький, удобный, бесплатный — все это про **AbiWord**, текстовый редактор, очень похожий на Word. Совместимость с «Вордом» выполнена на хорошем уровне (что очень важно), также есть поддержка файлов с Unix-систем и даже родных форматов OpenOffice.org.

На нашем диске вы найдете плагины для проверки английской и русской орфографии.

Рейтинг: 9

BRED2I 2.9

Разработчик: Иван Андронов
Язык: русский
Тип распространения: бесплатно

BRED2I 2.9

От полноценных текстовых процессоров перейдем к более простым программам. **Bred2i**, по сути, является усовершенствованной версией редактора **Bred2**. То есть одного из лучших заменителей «Блокнота». Утилита быстро запускается, понимает практически все кодировки и поддерживает плагины.

Рейтинг: 8

ULTRAEDIT 14

Разработчик: IDM Computer Solutions
Язык: английский
Тип распространения: условно-бесплатно (45 дней)
Цена: $49,95
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, почтовый перевод, факс, PayPal
Сайт: *www.ultraedit.com/products/ultraedit.html*

ULTRAEDIT 14

UltraEdit предназначен скорее для программистов, чем для работников пера. Это сплав текстового, шестнадцатеричного, PHP, Java и HTML-редактора. Потому и цена такая высокая. С файлами Word не работает, зато русские кодировки понимает без проблем.

Рейтинг: 7

ASHAMPOO OFFICE 2008 3.10

Разработчик: Ashampoo
Язык: английский, русский
Тип распространения: условно-бесплатно (30 дней)
Цена: $59,99
Способ оплаты: кредитная карта, банковский перевод, почтовый перевод, факс, PayPal, телефон
Сайт: *www.ashampoo.com*

Пакет с не слишком оригинальным названием **Ashampoo Office** от известного производителя софта, компании Ashampoo. Он включает в себя текстовый редактор **TextMaker**, приложение для работы с электронными таблицами **Planmaker** и средство для создания презентаций **Presentations**. Из приятного — русскоязычный интерфейс и возможность установки на флэшку, из не очень приятного — отсутствие русского словаря для проверки орфографии. С форматами Microsoft Office пакет совместим.

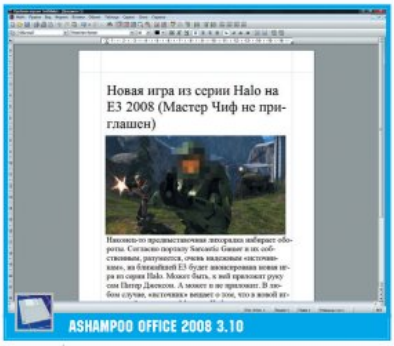
Рейтинг: 8

О РАЗДЕЛЕ

Все программы, описания которых вы видите на этих трех страницах, выложены **на нашем DVD** в разделе «**Софтверный набор**». Там же вы найдете наш «**Игроманский стандарт**»: набор программ, без которых сложно представить себе геймерский компьютер.

В «Стандарт» входят: **Ad-Aware**, **Adobe Flash Player**, **Advanced WindowsCare**, **Alcohol 120%** (раз в три месяца), **CCleaner**, **Comodo Firewall Pro**, **DAEMON Tools**, **DirectX 9.0c** (раз в три месяца), **DOSBox** (в комплекте с **DosBlaster**), **Download Master**, **Foxit Reader**, **Fraps**, **GameShadow**, **ICQ**, **K-Lite Mega Codec Pack**, **Kaspersky Antivirus Personal 6**, **Microsoft .NET Framework 3.0** (раз в три месяца), **Process Explorer**, **Total Commander**, **Unlocker**, **VobSub**, **Winamp**, **WinRAR**, **XP Tweaker**, **µTorrent** и драйвера **StarForce FrontLine**.

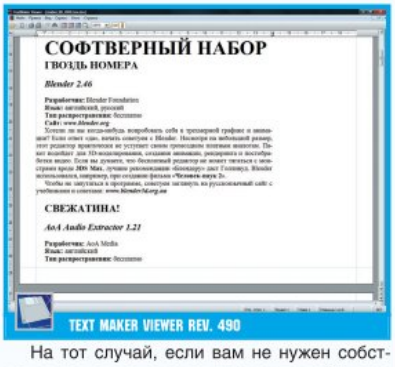
Если вам есть что нам предложить или посоветовать для размещения на DVD, пишите на ***softmania@igromania.ru***.



ASHAMPOO OFFICE 2008 3.10

TEXT MAKER VIEWER REV. 490

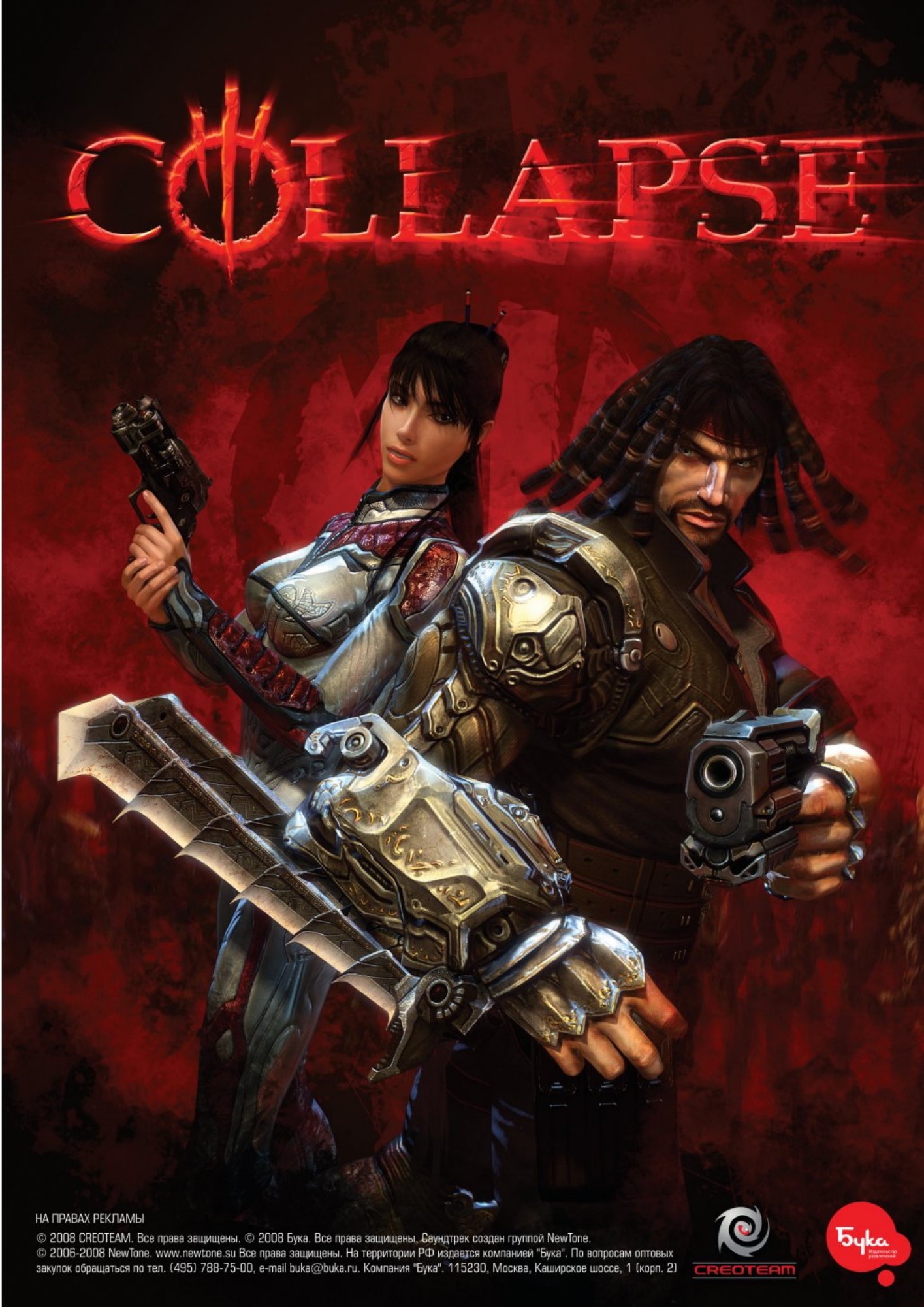
Разработчик: Softmaker Software
Язык: английский, русский
Тип распространения: бесплатно
Сайт: *www.officeviewers.com*



TEXT MAKER VIEWER REV. 490

На тот случай, если вам не нужен собственно редактор, а надо просто что-то быстро распечатать, воспользуйтесь всеядным **Text Maker Viewer**. Он избавит вас от лишней головной боли и позволит не засорять винчестер ненужными редакторами, когда все, что вам нужно, — пара страниц на печать.

Рейтинг: 7


COLLAPSE
НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ
© 2008 CREOTEAM. Все права защищены. © 2008 Бука. Все права защищены. Саундтрек создан группой NewTone.
© 2006-2008 NewTone. www.newtone.su Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 788-75-00, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука". 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2)
CREOTEAM
Бука

special@igromania.ru
Алена Ермилова

НУ ОЧЕНЬ СЕРЬЕЗНЫЕ ИГРЫ

КАК НЕ ВЫХОДЯ ИЗ ДОМА ОТСЛУЖИТЬ В АМЕРИКАНСКОЙ АРМИИ И СЛЕТАТЬ В КОСМОС ЗА $38

Когда вы последний раз летали в космос? Как, не летали вообще? Ну хорошо, а помогали пилоту посадить пассажирский лайнер в полной темноте?

Нет, это все не шутки. Это так называемые «серьезные» игры (serious games) — симуляторы всего самого рискованного и труднодоступного. Как знать, может быть, через несколько страниц вам и вправду захочется вступить в ряды американской армии или обзавестись виртуальной тещей. Вот увидите, для серьезного симулятора нет предела совершенству.

Симуляторы бывают разные

Прежде всего нужно определиться с тем, что мы называем симулятором. Забудьте о **Race Driver: GRID** с гоночным рулем и педалями. Симуляторы хоть и выросли из игр, но создаются, как правило, не просто для развлечения, а для более серьезных вещей. Отсюда и название.

Согласно определению **Международного научного центра имени Вудро Вильсона** (**Woodrow Wilson International Center for Scholars**), симулятор — это игровая среда, которая помогает человеку отработать навыки, необходимые в реальной жизни. Например, управление вертолетом, коронарное шунтирование, стыковку с МКС — все это сложно и опасно, связано с большими финансовыми затратами, поэтому люди предпочитают с максимальной точностью воспроизвести их в виртуальности и только потом пробовать вживую.

Сам термин serious games появился в 2002 году, когда уже известный нам Центр Вудро Вильсона учредил организацию **Serious Games Initiative** (***www.seriousgames.org***). Ее задача заключается в отслеживании последних достижений игровой индустрии и точной науки и создании на их базе социальных проектов. Serious Games Initiative работает не то чтобы очень успешно (последняя новость на ее сайте датируется 19 февраля), однако сами «серьезные» игры привлекают к себе много внимания, особенно в правительственных кругах.

Очень часто «серьезные» игры путают с **edutainment** (название образовано от слияния слов education (образование) и entertainment (развлечение). На самом деле edutainment лучше всего описывается фразой «учимся играя», то есть цели у него те же самые, но аудитория другая (дети).

«Серьезные» игры — это обычно высокобюджетные проекты, созданные на основе высоких технологий для вполне конкретного заказчика — Минобороны, например. Считается, что для тренировки с помощью serious game человек должен иметь определенный уровень знаний, а сама игра призвана моделировать какой-то очень сложный, ресурсозатратный, опасный процесс.

К edutainment все это не относится. Edutainment призван учить в игровой форме; иногда даже не столько дать человеку новые знания, сколько заинтересовать его и подвигнуть разобраться в чем-то. Он подразумевает переживание события, активное соучастие. Типичный пример — музеи науки (science museums) по всему миру, где дети суют руки в пасть акулам, заходят внутрь мобильного телефона и готовят йогурты с лактобактериями. В отличие от «серьезных» игр, у edutainment нет задачи приготовить съедобный йогурт или смоделировать живую акулу. Главное — новизна и увлекательность процесса.

Музей науки в Лондоне — одно из самых желанных edutainment-развлечений города.

America's Army: семь раз умри, один раз сыграй

Так уж получилось, что любой разговор о военных симуляторах начинается с игры **America's Army** (2002). Строго говоря, это не «серьезная» игра, а самый обычный тактический шутер, довольно реалистичный и зрелищный для своего времени, но не более. Однако появление подобной игры вызвало сильный общественный резонанс и здорово повлияло на восприятие военных симуляторов как таковых.

И вот почему. America's Army была создана совместными усилиями армии США, **Epic Games** и множества военных консультантов. Проект обошелся американскому бюджету более чем в $7 миллионов (а это ведь 2002 год!), однако игру и по сей день можно скачать с официального сайта (***www.americasarmy.com***) совершенно бесплатно. Янки разбрасываются деньгами? Нисколько. Просто игра призвана завлекать новобранцев. Официальный сайт игры утверж-

Военные считают, что America's Army проповедует в первую очередь дисциплину.

дает: «*America's Army пропагандирует такие незыблемые для американского солдата ценности, как дисциплина, уважение, справедливость, отвага и честь*».

Сколько человек клюнуло на интерактивную приманку, армейцы не говорят. Однако вскоре после релиза военный консультант Кейси Вардински (Kasey Wardynski) обронил, что в армию в ближайшее время придут никак не меньше 300-400 новобранцев. Стоило ли тратить $7 млн (цена одного танка) на то, чтобы завербовать несколько сотен игроков? Пентагону, конечно, виднее, но в любом случае $7 млн — это меньше, чем полпроцента армейского бюджета, выделенного на рекрутинговую кампанию. По всей видимости, американцы неплохо вложили деньги: в 2003 году появились сведения о том, что почти 19% первокурсников Военной академии США (United States Military Academy) играли в America's Army. Пентагон отреагировал на это мгновенно: скрывать, что America's Army — новый рекрутинговый инструмент, не стали, зато заявили, что ни одного человека не вербуют только потому, что ему понравилось играть в компьютерную игру.

Но без скандала все равно не обошлось. America's Army — на редкость реалистичная игра. Отдача, дыхание, скорость перезарядки, внешний вид оружия — все это сотни раз проверялось экспертами. Единственное, о чем «забыли» разработчики, так это о насилии: криках, лужах крови, предсмертной агонии, эмоциональных травмах.

America's Army вызвала бурные социальные всплески в нескольких американских штатах: родители требовали убрать игру с прилавков, закрыть сервера и допускать к ней только состоявшихся новобранцев, а не будущих. Однако эффект получился прямо противоположный: подростки до сих пор играют в America's Army, а военные с возросшим энтузиазмом принялись за разработку симуляторов.

Combined Arms Tactical Trainer: военный тренажер «полного цикла»

Одними из первых производством военных симуляторов занялись британцы: в конце 2002 года они запустили самый крупный виртуальный тренажер — **Combined Arms Tactical Trainer** (**CATT**; «Тактический боевой тренажер с использованием различных видов оружия») на 700 человек одновременно.

Британцы взялись за дело по-взрослому: потратив 330 млн фунтов (на тот момент около полумиллиарда долларов), они отгрохали два комплекса. Один в Великобритании, в городе Уорминстере (Warminster), другой в Германии, в местечке Зеннелагер, где ранее базировался учебный танковый полк СС. Естественно, уорминстеровский комплекс оказался больше: здесь располагается главный симуляционный зал площадью 5400 кв. м (почти футбольное поле — 120x45м). В самом зале пространство не чувствуется: «единицы боевой техники», похожие скорее на холодильники-переростки, чем на военные машины, натыканы здесь очень плотно.

Если верить скупому описанию на сайте Министерства обороны Великобритании, в зал запихнули 70 симуляторов боевой техники (смоделировано внутреннее устройство танка Challenger, БМП Warrior, легких танков Scimitar), 16 симуляторов единиц техники общего назначения и 12 «пехотных» симуляторов (если вдруг солдат захочет «выйти» из танка и воевать «пешком»). Справедливости ради надо сказать, что главным подрядчиком этого виртуального чуда оказалась американская компания **Lockheed Martin**.

Итак, CATT — это полноценный тренажер, способный заменить реальные тренировочные лагеря. Разработчики говорят, что вся «военная техника» связана между собой по «рации» — локальной сети. В это поверить

Желтые холодильники — это и есть обучающая техника.

Это большое здание целиком отдано под нужды CATT.

В отличие от реальной боевой машины, в САТТ есть где развернуться.

куда проще: к каждому «холодильнику» подходит несколько труб с ногу толщиной. В них-то, наверное, и прячутся провода. Интересно, что в комплекс запускают как новобранцев, которым нужно научиться просто баранку крутить, так и понюхавших пороху командиров, которые будут оттачивать тактические навыки. При этом новичков обучает компьютерный соперник, сгенерированный САТТ, а командиры соревнуются между собой.

Тренировка происходит примерно так: солдаты заходят в комплекс, проходят краткий инструктаж (заметьте, не как управлять БМП Warrior, а как пользоваться тренажером САТТ!) и рассыпаются по «машинам». Простор — вот единственное отличие кабины САТТ от кабины настоящего БМП: внутри можно и потянуться, и локти растопырить. А в остальном — та же прорва кнопочек, рубильников, лампочек, регуляторов и проводов.

«Боевые действия» генерируются как в онлайновой игре — для всех одновременно и безо всяких проволочек, поэтому солдаты неотрывно следят за «внешним миром» через окуляры «перископа» (миниатюрные мониторы). А вот звук для каждого индивидуальный — перед тренировкой бойцам раздают наушники.

Тогда, в 2002 году, разработчики с гордостью отмечали «полную боевую реалистичность»: двигатели перегревались, если долго работали вхолостую; подбитая техника требовала ремонта; пехота без боеприпасов была лишь пушечным мясом. Сейчас этим уже никого не удивишь, но шесть лет назад военные рассказывали об этом с удовольствием.

Fast 3D City Model Generation: генератор городской среды

Следующее чудо техники вновь появилось в США: американским военным, завязшим в песках Ирака, срочно требовались трехмерные карты вражеских городов. Сказано — сделано. В мае 2005 года появилась технология быстрого создания 3D-модели городской среды (**Fast 3D City Model Generation**), профинансированная армейским исследовательским агентством **DARPA**.

Полученный таким способом трехмерный город виртуальным не назовешь: виртуальная модель — это целый проект, вручную собранный из заботливо отрисованных домиков. На создание таких моделей уходят месяцы, а вот город, созданный в системе Fast 3D City Model Generation, всего пару часов компилирует сам компьютер, и его называют виртуализированным. От человека требуется только собрать нужные данные: сфотографировать здания самой обычной мыльницей (из фотографий получатся текстуры) и лазером измерить расстояния между объектами (подойдет школьная лазерная указка). Лучше, конечно, делать аэрофотосъемку, а замеры производить лазерными сканерами, но система переваривает любые данные.

После того как нужные замеры сделаны, в дело вступает компьютер: комбинирует полученные данные и строит виртуализированный, но реалистичный город. По словам разработчиков, 12 городских кварталов моделируются за 4,5 часа, при этом на фотографирование и замеры уходит около 25 минут. Сейчас, кстати, разрабатываются дешевые ($2000) беспилотники, которые смогут собирать новые данные, передавать их в компьютер и фиксировать все разрушения и выросшие в городе баррикады в режиме онлайн.

Такую модель симулятор сделает за пару часов. Интересно, много ли от нее толку?

Зачем военным нужны все эти ухищрения? Во-первых, солдатам куда проще ориентироваться в знакомом городе. Вы ведь помните, что текстуры моделируются из настоящих фотографий? А значит, солдаты привыкают к местности. Во-вторых, в трехмерном городе проще отрабатывать разные маневры, а беспилотники могут отслеживать передвижение воинских частей во время атаки. Наконец, всегда можно узнать, разминутся ли на главной улице два танка и не построили ли враги новые укрепления. Ну а если военные поделятся технологией с гражданскими, то она и вовсе появится во всех сферах жизни: прокат автомобилей, служба спасения, виртуализированные экскурсии — всего и не перечислишь.

Картонный город для армии США

Чуть выше мы говорили о трехмерном моделировании реального города, применении беспилотников и привыкании к местности. Так вот, ровно через год после экспериментов с **Fast 3D City Model Generation** американские военные выделили $270 000 на модель иракского города… из ершиков для чистки посуды, коробок из-под кошачьего корма и пластиковых солдатиков. Нет, правда!

В 2006 году студенты из **Университета центральной Флориды** (**UCF**) во главе с Флорианом Дженчем (Florian Jentsch) решили, что цифровые модели и тренажеры не только чересчур дороги, но и неэффективны. В частности, там совершенно невозможно научить

Вот так симулированный в Fast 3D City Model Generation город выглядит с воздуха.

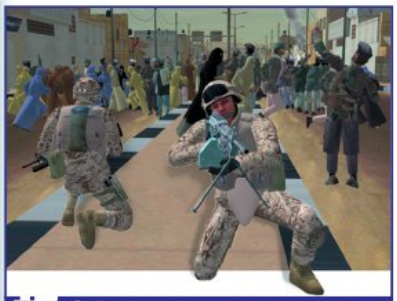
солдата управлять беспилотными наземными машинами (автомобиль, управляемый удаленным оператором). В цифровом мире машинки отскакивают от зданий, застревают, иногда проезжают сквозь них, да и вообще нет ощущения реальности происходящего.

Поэтому Флориан и его команда склеили макет иракского городка в масштабе 1:35 — настоящий город занимает площадь в 5,6 гектара, а в виде модели умещается на участке 8x9 метров. Здесь есть рынок, высотные здания, однотипные жилые кварталы и даже пустырь. «Виртуальная реальность» обошлась студентам в $3500: солдатики, коробки, радиоуправляемые машинки и камеры. Собственно, в этом вся соль — камера прикрепляется к машинке, «оператор» садится в другую комнату и берет в руки пластиковый пульт дистанционного управления. Задания бывают самые разные: конвоировать обоз, проскочить опасный участок, прикрыть отступление. Вы не поверите, но проект находится в разработке третий год, при этом американская армейская исследовательская лаборатория (U.S. Army Research Laboratory) неизменно увеличивает финансирование. В скором времени камеры появятся еще и на потолке — так можно будет обучать операторов, управляющих беспилотными самолетами.

В результате экспериментов было выяснено, что два оператора контролируют одну машинку на 70% лучше, чем один оператор, а во время особенно сложных заданий — аж на 119%.

DI-Guy

Как бы ни были хороши коробки из-под кошачьего корма, серьезные боевые ситуации с ними не отработаешь и человеческий фактор не воссоздашь. А ведь он приобретает все большее значение: шахиды с бомбами, разъяренная толпа, пронырливые журналисты, мамы с детьми, коровы на улицах, сумасшедшие, террористы — спецслужбам надо быть готовым ко всему. Самое время вспомнить ботов из America's Army?



Графика, может, и не очень, но в голове у этого солдата роится множество мыслей.

Нет, лучше обратить внимание на разработку компании **Boston Dynamics**, финансируемую ВМС США (U.S. Navy). Это впечатляющий тактический симулятор **DI-Guy** (**Digital Guy**, «Цифровой парень»). Здесь воссозданы тысячи типажей: от бойцов NATO и солдат Иностранного легиона до афганских моджахедов и, простите, куриц. Из них можно формировать социумы, группами расставлять на карте и помещать в определенную ситуацию: выброс ядерных отходов, теракт, пищевое отравление, массовая паника — все, что душе угодно. Программированием чудо-симулятора занимается специально обученный оператор, а разруливать конфликты должен солдат-испытуемый.

В чем же отличие Digital Guy от обыкновенных компьютерных игр? В первую очередь, в индивидуализации каждого отдельно взятого бота: здесь заложник-пенсионер не похож на заложника-подростка, а боты-солдаты не просто уничтожают все живое, но переговариваются, прикрывают друг друга, сотрудничают; террористы, наоборот, жертвуют собой. Boston Dynamics сделала ставку не на графику (что уж говорить, выглядит симулятор убого), а на моделирование психотипов. И, по словам военных, отлично справилась.

Второе отличие — реалистичная имитация действительно большой толпы. Вы можете припомнить шутер, в котором нужно спасти не 2-3, а 2000-3000 заложников, каждый из которых ранен, болен, напуган, чем-то озабочен? А между тем виртуальные дети в DI-Guy плачут, потеряв виртуальную маму, дураки-журналисты лезут под руку, чтобы заснять горячие кадры, трусы прячутся так, что их едва найдешь. Кстати, для анимации ботов разработчики засняли тысячи движений с помощью технологии motion capture.

В мае этого года ВМС США выделили дополнительные средства на «*усиление реализма модели при имитации восстаний, конфликтов в горячих точках или чрезвычайных ситуаций*», а «взрослой игрой» заинтересовались специалисты Национального института юстиции и Министерства национальной безопасности (DHS).

На этом выдающиеся военные симуляторы, пожалуй, закончились. Вы не заметили никакой закономерности? То, чем военные хвастаются сегодня, лет через пять-семь становится достоянием играющей публики. А значит, году эдак в 2011-2013 нам тоже перепадут тысячи разномастных заложников, симуляторы танковых кабин и беспилотники.

Но теперь давайте поговорим о вещах даже более серьезных, чем тренировка военных. Например, о симуляторах, обучающим рискованным видам деятельности.

Три девицы под окном

Стоит сказать пару слов и о российском симуляторном военпроме. Здесь мы пока не особенно преуспели, но работы, как говорится, ведутся. Например, в Рязанском высшем воздушно-десантном командном училище появился тренировочный компьютерный комплекс, над которым в течение пяти лет работало три научно-исследовательских института и офицеры запаса.

Состоит комплекс из нескольких симуляторов боевой машины десанта (БМД-3), под-

ЗАБОТУ ВИРТУАЛЬНОМУ МЛАДЕНЦУ!

Высший симуляторный пилотаж — виртуальный младенец, да еще и с внешними и внутренними дефектами (последствиями неблагополучной беременности). Ребенка дают напрокат британским девушкам-подросткам, которые ведут неправильный образ жизни: пьют, курят, рано начинают бегать по мальчикам, а когда беременеют, все равно продолжают пить и курить. Британские власти отчаялись перевоспитать их страшными фильмами и душещипательными лекциями и поэтому снабдили каждую неблагополучную девушку роботом-ребенком.

Школьницы признаются, что робота-младенца на улице принимают за настоящего.

Маленький уродец, чем-то напоминающий Крошку Цахеса, постоянно кричит, кусается, лягается, просит есть и пить, а главное — круглосуточно записывает, что делает с ним «мама». И уж будьте уверены, он обязательно наябедничает, если его надолго оставят без внимания! Поэтому «маме» не остается ничего, кроме как хватать обузу на руки и прикладывать к сенсору специальный ключ, усмиряющий горлопана. Где-нибудь на 15 минут. При этом бросить или передать «чадо» сердобольной бабушке нельзя: ключ доступа к младенцу надежно фиксируется на руке девушки на два-три дня, а за дорогущего робота надо отсчитываться.

Поставляет роботов благотворительная организация **Fairbridge**, специализирующаяся на решении различных социальных проблем. Надо сказать, что сама идея с роботом-младенцем не нова — еще в 1993 году в США вышел симулятор **Baby Think It Over** за авторством аэрокосмического инженера Ричарда Джармейна (Richard Jurmain), но национальный масштаб распространение «дефектных» младенцев обрело именно в Великобритании. Здесь выпускают электронных мальчиков и девочек пяти национальностей, вот только отдача программы пока непонятна. Девушки-подростки признаются, что после такой симуляторной терапии, полной бессонниц и нервных срывов, они вообще не хотят иметь ребенка. Никакого.

ключенных к компьютеру-серверу. Кабины полностью копируют военную технику, а миссии разработаны ветеранами афганской войны. Характеристиками тренажер не блещет (ни тебе размера с футбольное поле, ни миллионных инвестиций), да и картинка напоминает о шутерах начала 90-х, зато эффективность обучения офицеров, по словам военных, повышается на 20%.

Симулятор аэропорта

Каждый раз, думая о самолете, я вспоминаю старый добрый анекдот. Ночь, льет как из ведра, молодой смешливый пилот заходит на посадку. Диспетчер запрашивает у него нужные данные, на что пилот, покачивая крыльями, шутит: *«Угадай, кто?»* В ответ диспетчер отключает огни на взлетно-посадочной полосе: *«Угадай, куда?»*

В симуляторе смоделировано ровно столько кнопочек, шкал и экранчиков, сколько их есть на настоящем самолете.

В реальной жизни такая ситуация вряд ли возникнет, а вот в виртуальной — пожалуйста. Дело в том, что теперь у **NASA** есть собственный аэродром, ежедневно принимающий тысячи самолетов. Только летят эти самолеты из ниоткуда в никуда, потому что гигантский суперсовременный аэродром называется **NASA FutureFlight Central**, и это один из самых технологичных симуляторов аэропорта.

Здесь есть все: несколько сотен взлетно-посадочных полос; укомплектованная всей нужной аппаратурой диспетчерская вышка с обзором на 360 градусов; полностью смоделированные кабины пилотов с 3D-экранами (причем кабины представлены самые разные!); воссоздан полный «жизненный цикл» аэропорта (прилеты и вылеты, обработка грузов, планирование частных рейсов, матчасть, ремонт, ангары).

Симулятор одновременно доступен огромному числу людей. В то время как «пилот» заходит на посадку, «диспетчер» отслеживает его координаты, а «инженер» наблюдает за техническим состоянием воздушного судна. «Диспетчер» и «инженер» могут одновременно контролировать сразу несколько «рейсов», а подвижные модели самолетов, которые прилетают и улетают из аэропорта, это совершенно обособленные, самостоятельные симуляторы. У каждого испытуемого — свой монитор с видом от первого лица, своя приборная панель, наушники, рация, телефон. Жизнь «диспетчерам» и «пилотам» можно усложнить: симулятор добавит в аэропорт заправщиков, грузчиков, автобусы с пассажирами, тягачи — и все они будут функционировать, ломаться и требовать внимания в реальном времени. В NASA утверждают, что работа аэродромных систем и физика полета смоделированы со стопроцентной точностью, а вот как они этого добились, держат в строжайшем секрете.

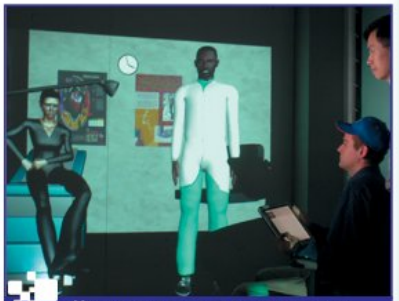
Кстати сказать, FutureFlight Central позволяет учиться не только в виртуальной реальности, но и на взлетно-посадочной полосе уже существующего аэропорта. Для этого в компьютер заложили спутниковые снимки, кадры, снятые из кабины лайнера, и чертежи всех сооружений в **AutoCAD** — программа обработала их и преобразила в 3D-картинку.

К сожалению, обычную публику к «аэропорту» допустят не скоро, если вообще допустят: график работы симулятора расписан чуть ли не на несколько лет вперед. Во-первых, здесь проводятся тренинги авиадиспетчеров и обучение пилотов. Во-вторых, именно тут проходит ежегодный симпозиум по планированию аэропортов будущего (Industry Airport Planning Workshop). Архитекторы двигают виртуальные вышки и взлетные полосы как душе угодно, а потом заставляют пилотов тестировать, что получилось: не слишком далеко поставили вон тот радар? Сколько времени нужно, чтобы перегнать самолет из одного ангара в другой? А возможно ли зацепить крылом антенну на главном здании? Согласитесь, куда лучше, чтобы разбилась тысяча цифровых самолетов, нежели один реальный.

Симуляторы больного человека

Все мы любим, чтобы нас приласкали и пожалели. Сознайтесь, в детстве вы наверняка симулировали головную боль или грели градусник под горячей водой: взрослые начинали суетиться, сразу становились внимательнее и уж наверняка мешками таскали домой игрушки и конфеты. А теперь представьте, что в симулянта превратился компьютер. Правда, от железного пациента конфетой не отделаешься. Его нужно расспросить, войти в доверие, установить визуальный контакт, прописать лечение.

Как думаете, это реальная фотография или захват с виртуального тренажера?



Медицинская практика в некоторых вузах США выглядит именно так.

Сейчас у Дианы ничего не болит. Зеленые точки — направление ее взгляда.

Знакомьтесь: **DIANA** (**Digital Animated Avatar**, цифровое анимированное воплощение), вечно больная страдалица из Университета Флориды. Под руководством доцента Бенджамина Лока (Benjamin Lok) ее создали, объединив в сеть два компьютера, цифровой блокнот, проектор, две веб-камеры и присовокупив сюда наушники и микрофон. Стоит виртуальная симулянтка $10 000, и разработали ее, чтобы обучать студентов медицинских вузов. Проблема в том, что молодые медики часто боятся пациентов. Им сложно задавать прямые вопросы (*«Девушка, а у вас бывает понос?»*), смотреть пациенту в глаза, да и улыбаться на приеме они забывают. Цифровая DIANA помогает преодолеть коммуникативный барьер: на экран проецируется 19-летняя девушка в натуральную величину, студент вооружается цифровым блокнотом и начинает прием. Со стороны смотрится довольно странно: под руководством преподавателя молодой человек разговаривает со стеной, делает пометки в цифровом блокноте, хмурится, жестикулирует, а его в это время снимает несколько камер.

После «приема» преподаватель устраивает разбор полетов: как быстро студент разобрался в проблеме, смотрел ли пациенту в глаза (направление взгляда фиксируют веб-камеры), насколько активно жестикулировал.

В США DIANA пользуется бешеной популярностью с 2004 года. Она способна работать круглые сутки и решает проблему с актерами-симулянтами — специально обученными людьми, которые в назначенное время приходят в университет и разыгрывают перед студентами тяжелобольных. Сейчас DIANA получает 7,2 балла по десятибалльной шкале «за реализм», в то время как живые актеры — 7,4-7,5. В общем, достойная альтернатива. В то же время доцент Лок признается, что система далеко не совершенна. Например, DIANA распознает направление взгляда, но оценивать его искренность и заинтересованность она сможет еще нескоро.

Болезни обычного человека

Между прочим, DIANA не одинока. У нее есть старший брат (или супруг) по имени Стэн (Stan, сокращение от Standard Man — обычный человек, или более официально HPS — Human Patient Simulator, симулятор пациента). Он старше Дианы на восемь лет (первая модель появилась в 1996 году), зато намного дороже: в базовой комплектации такой «человек» обойдется медицинскому вузу в $160-165 тыс.

Стэн дороже совсем не потому, что мужчин на земле в два раза меньше и лечить их нужно с особой осторожностью. Просто Стэн — это не спроецированное на экран изображение, а голубоглазый робот-блондин, ежедневно умирающий на благо здравоохранения более чем в 370 госпиталях по всему миру. Стэна можно пощупать и не только покормить, но и полечить. У него есть сердце и прощупывается пульс (дотроньтесь до шеи, запястья, предплечья), под кожей пульсирует кровь (обычно это вода), а зрачки робота расширяются, если в них посветить. Под кремниево-уретановой кожей сокрыты воздушные подушки (легкие) и множество электрических, механических, гидравлических и пневматических устройств. Кроме того, у Стэна есть температура тела и кровяное давление: у него случаются приступы гипотонии (пониженное давление) и гипертонии (повышенное давление), а на некоторые лекарства он реагирует самой настоящей аллергией. Мало того, робот способен мочиться (мочеполовая система входит в комплект), а при желании его можно превратить в милашку Сью (Sue) — предусмотрено два набора гениталий.

Врач-технолог может запрограммировать робота по стандартному сценарию (инфаркт, острый приступ астмы), а может наградить беднягу целым букетом болячек. Например, создать пациента-аллергика с сердечной недостаточностью, сильной близорукостью и воспалением аппендицита. Попробуй такого вылечи! Стэн реагирует на 60 препаратов (лекарство «вводят», считывая штрих-код на упаковке или шприце). В особых случаях применяется сердечно-лёгочная реанимация, анестезия, интубация, вентиляция и зондирование — выбор у студентов необычайно широк. Впрочем, медлить нельзя. Как и настоящий человек, Стэн не может ждать вечно, и каждый день хирурги и медсестры заламывают руки у его кушетки: умирает Стэн весьма реалистично.

Производством Стэнов занимаются в Америке. Уже двенадцать лет подряд компания **Medical Education Technologies** (**METI**), скромно именующая себя *«лучшим медицинским педагогом в мире»*, каждые 18 месяцев выпускает новую модель. Интересно, что первого Стэна создали, используя наработки авиационной промышленности. Управляет Стэном Apple Mac G4, на котором установлено специальное программное обеспечение — Patient Editor.

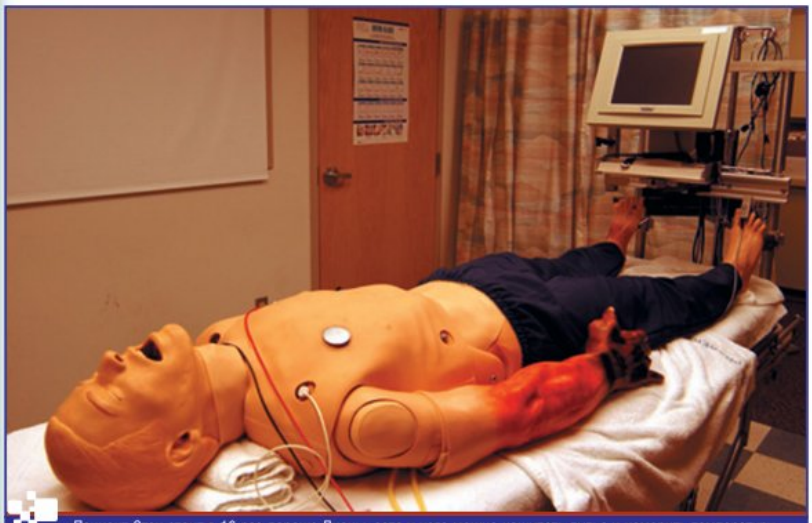
Судя по всему, **EA** должна каждый день молить бога, чтобы цена на Стэна не падала ниже нескольких сотен тысяч долларов. Иначе поклонники **The Sims** быстро сменят объект поклонения.

Симулятор верховой езды

А теперь о веселом, хоть и не менее опасном: британская компания **Racewood** второй десяток лет занимается производством механических лошадей. Смотрятся они неважнецки (ну скажите, что это за лошади без ног?), однако **Британская конная федерация** (**British Equestrian Federation**) заказывает их целыми табунами.

Итак, симулятор верховой езды (Riding Simulator) — это *«первый в мире симулятор лошади, позволяющий скакать не спеша, нестись рысью или галопом»* и даже обучаться поло — игре в мяч верхом на лошадях. К слову сказать, чтобы играть в поло, шагать и нестись галопом, требуется три разных симулятора, но это ведь такие мелочи! Средняя «лошадь» стоит около $65 000.

Цифровая коняга представляет собой точную копию лошадиного туловища, установленную на мотор, запрятанный в большой прямоугольный ящик. По всему крупу «лошади» установлены сенсорные датчики, контролируемые софтом производства **Equitech Software**. «Лошадь» автоматически изменяет скорость скачки, следует движениям всадника, реагирует на шенкель (удар ногой) и хлыст. Утверждается даже, что Riding Simulator двигает телом и шеей точно так же,


Пациент Стэн стоит в 16 раз дороже Дианы, зато у него можно нащупать пульс и измерить температуру.

Riding Simulator

как настоящая лошадь, но, судя по виду симулятора, в это трудно поверить.

«Лошади» пользуются популярностью. Как-никак, обучение на спокойной пластиковой модели существенно снижает количество травм, а сама кобылка не требует особого ухода и позволяет заниматься верховой ездой в любое удобное время.

В общем, Racewood с воодушевлением разрабатывает симулятор дрессажа (один из классических видов конного спорта — езда по специальным программам в прямоугольном манеже), а я с грустью гадаю: а есть ли у лошадиного симулятора душа? Глядишь, лет через пятнадцать придется разрабатывать лошадиную Диану, чтобы всадники не боялись подойти к коню, и лошадиного Стэна, чтобы знали, как его лечить и чистить. Напишу разработчикам! Пусть хоть ржать свою конягу научат.

Симулятор вилочного автопогрузчика

А теперь пришла очередь симулятора весьма специфического: в **Университете Наварры** (**Universidad Publica de Navarra**) вот уже шестой год разрабатывают тренажер для обучения и повышения квалификации водителей вилочных автопогрузчиков.

Симулятор оснащен шлемом виртуальной реальности, рулем, педалями и рычагами, установленными на подвижной платформе. Обещается, что физическая модель симулятора в идеале воспроизводит «перегрузки» реального погрузчика. От компьютерной игры симулятор отличается мало: «курс молодого погрузчика» состоит из нескольких типовых задач и миссий, моделирующих опасные ситуации.

Автобусный привет картонному Ираку

В то время как в Европе и Китае бьют тревогу и вовсю борются со старением нации, американцы в ус не дуют и все больше впадают в детство. Об иракском городе из картонок и туалетных ершиков мы уже писали, теперь дело за игрушечными автобусами и симулятором **VMT** (**Vehicle Maneuvering Trainer**, обучение маневрированию на машине) от компании **Doron Precision Systems**.

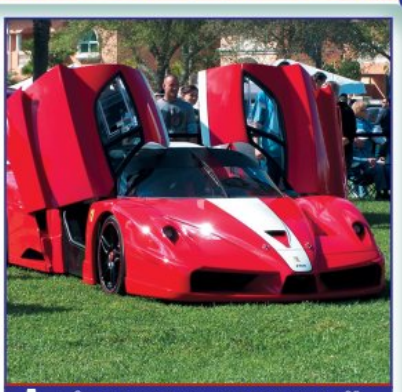
Устройства симуляторов похожи как капли воды. Две комнаты, в одной — испытуемый, в другой — город в масштабе 1:16, собранный из детских конструкторов, а также автобус — шестидесятисантиметровая машина с камерами по бокам. Правда, разработчикам надо отдать должное: они все-таки занимаются симуляторами автобусов с 1994 года и даже имеют награду от **Американской ассоциации общественного транспорта** (**American Public Transportation Association**).

Еще бы, ведь кабина водителя смоделирована с маниакальной точностью — кресло, руль, приборная панель, рычаги, педали, зеркала заднего вида и даже коробка для сбора платы за проезд, а все действия сопровождаются соответствующими звуковыми эффектами: скрип тормозов, неравномерное гудение мотора, шипение открывающихся дверей и так далее. Картинка с видеокамер, установленных на автобусе, проходит через специальный конвертер и поступает к водителю, будучи увеличенной в 16 раз. 14 лет назад это было не так-то просто сделать.

Возможно, именно из-за этого VMT в комплекте с недорогими тренажерами обходится автошколам в $480 000 (иракский город, если помните, обошелся армии США всего в $270 000). А казалось бы — игрушка! Тренажер экономит до $350 000 в год, а за последние несколько лет количество несчастных случаев, связанных с автобусами, снизилось на 10%.

Самый реалистичный автосимулятор

И все же ни автопогрузчик, ни радиоуправляемый автобус в подметки не годятся суперсимулятору американского ГИБДД (**National Highway Traffic Safety Administration**). Называется он **National Advanced Driving Simulator** (**NADS**) и стоит без малого $50 млн (если хотите знать, самая дорогая машина в мире — Ferrari Super Enzo FXX — стоит $2,5 млн). Правительство США угрохало столько денег в рамках национальной программы **Intelligent Transportation System** («Умная транспортная система»).



Самая дорогая машина в мире стоит в 25 раз дешевле NADS, самого реалистичного автосима.

Самый реалистичный на планете автосим занимает площадь в 400 кв. м и напоминает скорее поезд, чем машину. Выглядит симулятор как огромный таз (в нем находится кабина), поставленный на множество продольных и поперечных рельсов, за счет чего таз может вращаться почти на 360 градусов и ездить одновременно в стороны и вперед-назад, как положено настоящей машине. Многомерную высококачественную картинку обеспечивают 15 (!) проекторов, передающих изображение в самых разных плоскостях. За счет этого водитель видит дорогу в перспективе, а в зеркалах бокового и заднего вида она отображается без искажений.

Инструкторов для такого симулятора надо сразу четыре. Они находятся внутри NADS и подкидывают водителю всякие каверзные задачки: аварии, туман, железнодорожные переезды, погони, тоннели, выбоины, даже животных на дороге. Симулятор нашпигован колонками, а в программу заложены сотни звуков — шуршание колес по бетону, асфальту, гравию, брусчатке, всевозможные скрипы и клацанья.

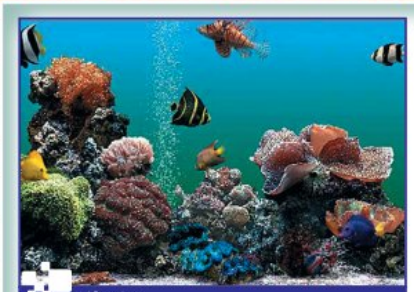
Находится NADS в исследовательском центре **Университета штата Айова** (**University of Iowa's Oakdale Research Park**). Это большая честь для вуза, потому что конуру для самого реалистичного автосима подбирали на конкурсной основе.

Вы, конечно, думаете, что автосим достался либо военным, либо спецслужбам? А вот и нет: NADS — привилегия медиков, которые разбираются с действием на водителей алкоголя, наркотических веществ и новых лекарств. Ведь создавать и изучать экстремальные ситуации в реальной жизни почти невозможно, а с NADS это просто.

Симулятор гидродинамики

Тынц-тынц-тынц! — вы ведь именно так приманиваете рыбу в океанариуме? Стучите по стеклу в тщетной надежде, что обладательница громадных сковородковидных глазищ заинтересуется вашим пальцем? Напрасно. Сверху и снизу стоят датчики, и рыбешка никогда не подплывет ближе, пока вы расплющиваете нос о стекло «**Айквариума**» (**iQuarium**). Лучше отойдите на расстояние

Свои симуляторы есть даже для таких вот машин.


iQuarium

вытянутой руки и спокойно понаблюдайте оттуда, до чего дошла техника.

Модели рыб позволяют не только рассматривать жителей глубин, не подвергая их эмоциональному шоку, но и изучать, как движения рыбьего хвоста порождают волны, разнообразные вихревые кольца и спиральные жгуты в толще воды. Кроме того, машина просчитывает всю гидродинамику вокруг движущейся рыбешки (то есть выстраивает траектории отдельных частиц воды). Панель управления с люминесцирующим трекболом и кнопками позволяют изменять масштаб изображения, угол зрения наблюдателя, число рыб в аквариуме и их вид — голубой тунец, гигантский данио или и те, и другие вместе. Вне океана изучить сокращение рыбьей мускулатуры очень сложно, а виртуальный аквариум позволяет не только замедлить картинку, но и сопоставить движение рыб с реакцией воды. Авторы системы — Кэти Вассерман (Katie Wasserman), Одри Рой (Audrey Roy) и Аарон Соколоски (Aaron Sokoloski) — говорят, что после тщательного изучения «рыбьей» физики ученые смогут создавать более быстрые корабли.

Любопытно, что для создания «Айквариума» впервые использовались наработки компьютерных игр (**Homeworld 2** и **Tom Clancy's Rainbow Six 3: Raven Shield**) и свежие библиотеки DirectX. Виртуальный аквариум пока не продается, зато усиленно финансируется: например, товарищество **iCampus**, созданное совместно MIT и Microsoft Research, выделило на него студентам $30 000.

Симулятор каскадера

Когда слышишь о симуляторе каскадера, сразу возникает вопрос: а зачем? Нужно тебе, чтобы человек прыгал с Останкинской башни, горел синим пламенем и одновременно кидал лассо на пролетающий самолет, — ну возьми и нарисуй. Это не так дорого, как раньше, и совсем не невозможно.

В скором времени роль акробатов будет играть компьютер.

Однако же нет: оксфордская компания **NaturalMotion** с 2004 года успешно занимается симулятором каскадера. Называется он **Endorphin** или **Virtual Stuntmen** («Виртуальный каскадер»). Понять, чем именно Endorphin отличается от обычной 3D-графики, получается не сразу. Дело в том, что модель этого виртуального человечка создается, условно говоря, не на один раз: нарисовали, скажем, как Человек-паук прыгает с Бруклинского моста, и забыли. А тем временем в новой части фигурка прыгает с моста Тауэрского — и художники, скрипя зубами, вновь отрисовывают одни и те же движения (хотя модель Паука может остаться та же самая).

Технология Endorphin позволяет этого избежать, потому что моделирует не только движения, но и нервную систему (!) каскадера. В описании значится следующее: *«В сущности, мы строим физическую биомеханическую модель человека или динозавра, внедряем соответствующую мозговую структуру (обычно нервную сеть) и используем методы оптимизации (типа искусственной эволюции), чтобы создать желательное поведение»*.

Проще говоря, виртуальный человечек запоминает, каким движениям его уже обучили. Каждый трюк раскладывается на несколько более простых действий. Например, персонаж садится на стул. Для этого он подходит к стулу, поворачивается к нему спиной, сгибает колени и опускается на сиденье. Допустим, что ходить и поворачиваться он научился в предыдущих трюках, а значит, его нужно только «научить» сгибать колени и садиться. Объяснение немного сумбурное, но лучшего в NaturalMotion не предлагают. Наверное, за коммерческую тайну опасаются.

В то же время приходится признать, что технология работает. С сайта NaturalMotion (***www.naturalmotion.com***) можно скачать несколько вполне приличных роликов, где виртуальный каскадер двигается на удивление естественно, а трюки выполняет такие, что реальному человеку и не снилось: черепушкой вниз падает на асфальт и резво встает, цепляется за ускользающий самолет и с высоты в несколько десятков метров сигает вниз. Непонятно, правда, как же работает технология «запоминания» и как создатели собираются натягивать на эндорфина текстуру реального человека, но выяснить это, видимо, и не удастся.

Среди разработчиков игр Endorphin уже нашел хозяев: **LucasArts**, **Creative Assembly**, **Sony Computer Entertainment**, **Linden Lab**, **High Moon Studios**, **Volatile Games**. Им-то, наверное, виртуальный каскадер нужнее всего. Требуется только обучить его всем движениям, а потом — прощай две трети художников и аниматоров!

Между тем Endorphin не единственный симулятор каскадера. В Университете Калифорнии разрабатывают более простой проект **DANCE** (**Dynamic Animation and Control Environment**): танцующий скелет умеет падать с лестницы, играть в футбол и драться с напарником.

Симулятор страха

«Я не БОЮСЬ темноты. Не БОЮСЬ. Могу спокойно смотреть в темную комнату. Могу, не включая света, пройти через всю квартиру. Наконец, могу ночью дойти до метро. Я не БОЮСЬ темноты!» — именно так полвека назад лечили фобии. Больных постепенно «знако-

СИМУЛЯТОР КИШЕЧНОЙ ПАЛОЧКИ

Ни один фантастический фильм не обходится без визуализации какого-нибудь живого организма, будь то давным-давно вымерший лев, никогда не существовавший динозавр или даже человек. А тем временем современные ученые не могут виртуально синтезировать не то что льва, а даже обычную бактерию.

Кишечная палочка — самый изученный организм, и все-таки ученые возятся с ней уже шесть лет.

Не первый год биологи в Университете Альберты (University of Alberta) бьются над созданием кишечной палочки (Escherichia coli) на компьютере. Можно сказать, что это соревнование века: человек решил побороться с природой и самостоятельно синтезировать живой организм со всеми его системами, органами и клетками. Уровень сложности в таком состязании нулевой: кишечная палочка — один из самых простых и наиболее известных нам микроорганизмов, ее геном полностью расшифрован в 1997 году. Чтобы заново «родить» микроб, в 2002 году был создан международный альянс (**International Escherichia coli Alliance**), куда вошли канадцы из проекта **Cybercell**, японцы из **Института биологических наук** (**IAB**), англичане из группы **IBEC**, американцы из консорциума **E.coli** и другие.

Уже шесть лет ученые строят виртуальные модели микроба и стараются понять, как именно он растет, и это только начало. Ведь настоящая бактерия умеет еще плавать, питаться, отбиваться от вирусов, размножаться, наконец. Но проблема не только в недопонимании работы палочки. Исследователи говорят, что, даже если им удастся создать *упрощенную* модель, ни один суперкомпьютер не сможет ее просчитать. Поэтому пока торопиться некуда, приходится ждать у моря погоды.

мили» с объектом страха, пока они не убеждались, что ничего страшного в этом нет. Это называется терапией подвергания (exposure therapy), а по-русски — клин клином вышибают.

Однако человечество развивается, фобий становится все больше, а лечение — все дороже. Может быть, не так тяжело заставить человека сесть в самолет, но вот как отучить его бояться рака или извержения вулканов? Специально для этого американские ученые разработали программу **Virtual Reality Exposure Therapy** (**VRET**).

Выглядит VRET как очень старая и не самая успешная игра: квадратные объекты, никаких текстур и градиентов. Зато смоделировать можно фактически любую ситуацию. Мир фобий перед вами! Что называется, welcome!

По библиотекам VRET легко понять, чего человечество боится в данный момент. Ясно, например, что сейчас превалирует боязнь летать: около 40% американцев все еще отказываются подниматься по трапу после 11 сентября. Авиакомпаниям, и так замученным ростом цен на топливо, ничего не остается, кроме как инвестировать во VRET.

Применяют программу так: пациент садится в кресло, надевает шлем и оказывается в самолете, может выглянуть в иллюминатор или поболтать с соседями. Когда испытуемый привыкает к салону, врач включает характерные для самолета звуки, иногда заставляет кресло вибрировать, имитируя зоны турбулентности. Самых смелых можно и припугнуть — к примеру, включив звук остановки двигателей. Главное — не переборщить, а то пациент еще и врача бояться начнет.

Симулятор бензопилы

Лесоруб — одна из самых травмоопасных профессий, научиться пилить деревья «с чувством, с толком, с расстановкой», не отпилив себе ни одного пальца, могут очень немногие. Именно об этом и задумались специалисты из немецкой фирмы **Dolmar**, выпустив как-то очередную зубастую красавицу PS-5000. Результатом их раздумий стал симулятор бензопилы **Cybersaw**, разработанный специалистами немецкого Института компьютерной графики Фраунгофера (Fraunhofer IGD).

Назвать Cybersaw целиком виртуальной нельзя — все-таки пила настоящая, «вещественная», да и пилит вполне материальное бревно. Вот только сделано оно из пластика, а цепь на пиле заменена светодиодами. Когда ученик дергает рукоятку стартера, пила хищно взбрыкивает и вибрирует, а встроенные динамики издают характерный шум — пора подносить инструмент к «бревну». Оно прогнется, как только «пила» дотронется до «дерева», и будет оказывать такое же сопротивление, как и настоящее. Однако ученик всего этого не увидит: его взгляд устремлен на экран, где настоящая железная пила вгрызается в толстющее деревянное бревно. Картинка точь-в-точь дублирует происходящее в реальности: в пластиковом снаряде установлены камеры и сенсоры, которые определяют положение пилы в пространстве. Как только ученик покончит с бревном, система выдаст статистику: размер, вес и качество отпиленного куска дерева. Ожидается, что хороший лесоруб должен на глаз отпилить кусок нужного размера и веса, оставив при этом ровный и чистый срез.

Виртуальная пила, несомненно, полезная штука. Во-первых, безопасная. Во-вторых, с пластиковым бревном можно тренироваться круглосуточно, не оказывая никакого влияния на окружающую среду — ни тебе паров бензина, ни переведенных деревьев. А в-третьих, у нее есть все шансы стать обязательной деталью комплекта The Texas Chainsaw Massacre: The Game, если таковой когда-нибудь выйдет.

Вот так, например, лечат арахнофобию с помощью симуляторов виртуальной реальности.

Симулятор шаттла

А теперь перейдем к последней части марлезонского балета — симуляторам развлекательным, или, попросту говоря, высокотехнологичным игровым аттракционам. У них одна-единственная цель: пощекотать ваши нервишки, вырвать из монотонных буден и заставить «запомнить этот день на всю оставшуюся жизнь». По крайней мере, именно так описывают свое изобретение в **Космическом центре Кеннеди** (**Kennedy Space Center**; находится в округе Бревард, штат Флорида). Еще бы, не каждый же день средний американец летает в космос! Ученые сделали туристам со всего света подарок стоимостью в $60 млн — аттракцион **Shuttle Launch Experience**.

Итак, это не страшные центрифуги для тренировки советских космонавтов и не приевшиеся всем американские горки. Это настоящий шаттл, который всего за $38 (детский билет стоит $28) и 12 минут вынесет вас в настоящий открытый космос. В противном случае можно уличать во лжи весь американский космопром.

Чудо техники находится в самом конце громадного ангара. Туристов ведут к нему окольными тропами, попутно рассказывая об истории космонавтики, знаменитых американских конструкторах (знаете хоть одного?) и, конечно, показывают старты реальных шаттлов. Наконец, новоиспеченных астронавтов поднимают в «пассажирскую кабину», якобы устроенную в грузовом отсеке шаттла. На деле «кабина» похожа на мини-кинотеатр с несколькими рядами необычных кресел и большим количеством экранов. Когда «космические туристы» занимают свои места, челнок резко запрокидывают вертикально и изменившаяся сила тяжести имитирует стартовые перегрузки. В это время инженеры по спецэффектам пускают из-за стены дым, на экранах мелькает удаляющаяся земля, капсула начинает ощутимо вибрировать — туристы вцепляются в кресла и кричат «Мама!», но крик заглушается громким низкочастотным гулом: на «корабле» стоит 13-канальная звуковая система. Через некоторое время отстреливаются топливные баки, отчего челнок дергается и начинает гудеть по-новому, а в «иллюминаторах» мелькают сполохи пламени. Неожиданно звук и вибрация исчезают: туристы «вышли на орбиту». Капсулу резко кладут на брюхо, и на несколько мгновений путешественники испытывают ощущения, близкие к невесомости. Самое время открыть рот и

Эти счастливые люди отправляются в космос, пусть и виртуальный.

почувствовать себя царем и богом». После продолжительной тряски кажется, будто тело парит в воздухе, а «за окном», на 84-дюймовом экране, Земля (туристам показывают кадры, снятые из настоящего шаттла). После аттракциона некоторые и правда начинают верить в то, что слетали в космос. Да и 27 американских астронавтов, участвовавших в «краш-тесте» аттракциона, говорят, что иллюзия взлета создается очень достоверная.

Может быть, все это кажется лишь праздной забавой и напрасной тратой денег, но вы только подумайте, сколько людей может исполнить мечту и «побывать в космосе» всего за $38! А не это ли цель игр — исполнять мечты?

Симулятор планера

Продолжаем тему полетов: компания **Dreamality Technologies** разработала общедоступный симулятор планера с романтичным названием **Dream Glider** («Планер мечты» или, если хотите, «Скользящий в мечту»). Изо всех ранее рассмотренных устройств Dream Glider, пожалуй, самый доступный и самый близкий компьютерным играм аттракцион.

Dream Glider устроен почти как настоящий планер, но похож на мультифункциональный спортивный тренажер: конструкция сделана из стали, стекловолокна, дерева и пластмассы и весит почти 180 кг. К «планеру» прикрепляются сенсоры, 27-дюймовый экран и компьютер, генерирующий пейзаж под планеристом. Видеоряд (моря, горы, равнины) полностью создан на компьютере. Почему разработчики не использовали реальные съемки, более дешевые и качественные, непонятно. Как и положено хорошему симулятору, «Планер мечты» скрипит на поворотах и направляет ветер в лицо пилоту. Интересно, что соединенные в локальную сеть тренажеры генерируют одну картинку, поэтому летать можно всей семьей (целевая аудитория — люди от 6 до 75 лет). Главное — найти домашнему планеру подходящее место: конструкция занимает 3,5 метра в длину и 2 м — в ширину и высоту.

Впрочем, «планер» стоит того, чтобы освободить для него целую комнату. Виртуальные полеты здорово улучшат растяжку и подкачают мускулы, а кроме того, это один из немногих симуляторов, тесно связанных с игровыми программами. Причем не просто программным обеспечением, которое пришлось написать в придачу, а именно самостоятельными играми. Пользователь может задавать уровни сложности и параметры погоды, модифицировать «планер» в параплан и наоборот (при этом меняется физика полета). А еще виртуальный пилот может набирать и терять опыт в процессе «полета». Нужно избегать торнадо и самолетов, уверенно «взлетать» и «приземляться».

Симулятор любой действительности

И еще немного о мечтах. Удивительно, но симулятор взлета шаттла — еще не самый впечатляющий аттракцион. Есть у нас еще один джинн в бутылке: симулятор, как бы странно это ни прозвучало, любой действительности. Это широкая беговая дорожка, способная менять направление движения почти мгновенно. Человек, шагающий по ее волшебному полотну, может пятиться, прыгать, двигаться по диагонали — устройство все равно не получится обмануть, дорожка будет исправно уходить из-под ног. Называется она **Omni-directional Treadmill** (**ODT**; всенаправленная беговая дорожка), распространяется под торговой маркой iPlane.

Но дорожка — только полдела. Укомплектуйте ее шлемом с очками-экранами и наушниками, пустите на него любую игру или фильм, и вот человек уже становится полноценным действующим лицом. Коронный вопрос разработчиков — *«Хотите увидеть налет на Перл-Харбор?»* — навевает мысль о том, что для дорожки нет ничего невозможного.

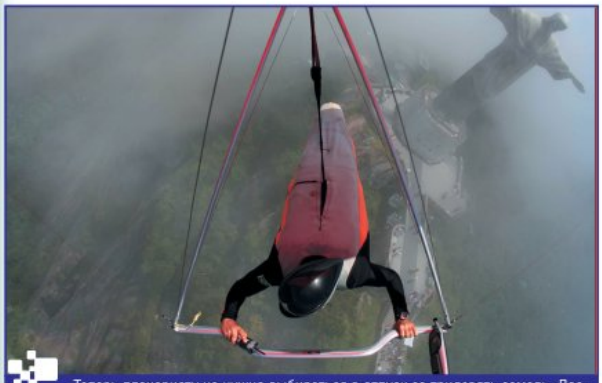
Как и многие другие чудеса современности, симулятор пришел к нам из американской армии. Рассекретили его совсем недавно, в то время как в **Управлении по исследованию взаимодействия человека и техники США** (**Human Research and Engineering Directorate**) дорожка применяется с 1996 года. О методах «безопасной, но эффективной тренировки» пожарных, силовиков и строительных рабочих, конечно, ничего не известно. Нетрудно догадаться, что без компьютерных игр и тут не обошлось. Иначе как объяснить то, что компания-разработчик **Virtual Space Devices** собирается наладить серийный выпуск iPlane? Целевая аудитория общедоступного «симулятора любой действительности», представьте, мы, игроки. Правда, как бы не пришлось покупать игровое чудо вскладчину. Американские военные вложили в дорожку более $8 млн, сомнительно, что они упустят шанс вернуть деньги.

Первый симулятор виртуальности

Позвольте между делом вставить шпильку американским военным: их беговая дорожка оказалась не то что не первым симулятором виртуальности, она еще и отстала от предыдущего изобретения почти на 40 лет.

Да-да, еще в начале 60-х молодой голливудский кинематографист Мортон Хайлиг (Morton Heilig) запатентовал изобретение под названием **Sensorama**. Хайлигу было очень обидно, что зритель видит только двухмерное изображение, не чувствует запахов, вкусов и т.д. И на собственные деньги он собрал автомат для полного погружения «в другой мир».

Роль «другого мира» играл Бруклин: Хайлиг предлагал совершить туда виртуальную экскурсию на виртуальном мотоцикле. «Игрок» садился в кресло и засовывал голову в специальный ящичек с небольшим экраном, куда транслировали 3D-изображение, снятое с трех камер. Экскурсия сопровождалась объемным звуком (несколько динамиков), встречным ветром (вентиляторы), запахом жасмина (специальная система подачи ароматов) и, по всей видимости, проходила по ухабистой дороге (встроенные в кресло вибраторы). В те времена симулятор Хайлига называли мультисенсорной экскурсией или пассивным переживанием. Говорят, что «в программе» было еще и балетное представление, но достоверно об этом ничего не известно: вкладываться в аппарат с хитрым названием **Revolutionary Motion Pictures**


Теперь планеристу не нужно выбираться в отпуск за тридевять земель. Достаточно поставить Dream Glider на заднем дворе.

Массовому распространению таких дорожек мешают те же недостатки, что и у большинства других симуляторов в этом обзоре: дороговизна и большие размеры.

О полной симуляции виртуальной реальности люди задумываются давно, вот только техника этого до сих пор не позволяет.

System никто не захотел, и до широких масс симулятор виртуальности так и не дошел. Однако это не мешает нам называть Мортона Хайлига отцом виртуальной реальности.

Симулятор соломинки

Еще одно технологическое новшество, но уже не от американских военных, а из Японии. Если бы мы стали распределять между симуляторами награды, то симулятор соломинки получил бы, вероятно, антипремию «За самое бесполезное изобретение».

Судите сами: вам никогда не приходило в голову выпить через соломинку… красную икру? Или яичницу? А может, грибной жульен или мясо по-французски? Право слово, у восточных народов весьма своеобразный подход к жизни, потому что японские изобретатели именно этим и занимались, а потом еще записывали звук, ловили датчиками давление и вибрацию и изучали все в специально созданной программе. Результат такого странного времяпровождения — первый в мире симулятор соломинки, через которую можно втянуть фактически любую снедь. И, конечно, ощутить при этом точь-в-точь такое же сопротивление пищи, какое ощущали экспериментаторы-разработчики **Токийского университета электрокоммуникаций** (**University of Electro-Communications**).

За время работы над симулятором японцы всосали целую кучу разных продуктов.

Устройство называется **Straw-like User Interface** (**SUI**; соломинкоподобный интерфейс) и выглядит как самый обычный стакан с соломинкой. Внутри — не жидкость, а клапан, электромагнитный привод, динамик и моторчик. Именно они и воспроизводят консистенцию втягиваемого вещества. По словам разработчиков, человеческое осязание — недооцененный орган чувств. Мы ублажаем слух музыкой, зрение — просмотром фотографий, обоняние — парфюмами, а вот для осязания не делаем ничего. А между тем губы очень чувствительная штука, симулятор соломинки им просто необходим!

В ответ очень хочется съязвить, что, создав прибор, японцы не знали, что с ним делать, а деньги надо было как-то возвращать. Поэтому они и выпустили интерактивную игру **Conspiratio**: на полутораметровом тачпаде появляются всякие зверушки, перетаскивающие кусочки разных вкусностей. Игрок должен «поймать» зверушку стаканом и постараться ее «выпить», при этом удерживая на одном месте вращающийся и дергающийся симулятор. Смотрится это примерно так: туча дошколят носится вокруг низкого стола, размахивает стаканами и почем зря молотит ими по сенсорной поверхности. На заднем плане — счастливые разработчики.

Изобретатели говорят, что у симулятора соломинки большое игровое будущее, однако стоимость проекта и новости о новых играх разглашать не торопятся. В общем, что с них возьмешь, думают-то они совсем по-другому: это нам все хочется в космос, а им, вишь, зверушек через соломинку всасывать. Может, игровые симуляторы помогут нам лучше понять друг друга?

Симулятор пищи

И еще немного о японских штучках. Японцы научились не только передавать ощущение всасывания, но и стараниями **Университета Цукуба** (**University of Tsukuba**) синтезировать вкус. Симулятор пищи напоминает прямо-таки пыточный инструмент: треугольной формы, с какими-то кругляшками и чуть ли не иглой на конце, да еще и длиной с руку. Но для японцев это не проблема. Главное, что он работает.

Симулятор надо жевать: в зависимости от настроек, устройство может быть твердым, вязким, мягким. Как только вы укусите инструмент, он, подобно скунсу, выпрыснет вам на язык химическую смесь — соленую, сладкую, горькую, кислую. Пока что японцы ухитрились сымитировать сыр, крекеры, конфеты и японские снеки (процесс создания вкуса очень похож на разработку виртуальной еды и напитков для симулятора соломинки — звук записывается, а вкус просто подбирается).

Кстати сказать, у этого проекта есть вполне реальный заказчик. Предполагается, что японские кондитеры будут грызть симулятор пищи перед тем, как выпустить очередной товар на прилавки. Вдруг для детей или для пожилых людей он окажется слишком твердым/горьким/вязким/соленым?

3D-симулятор событий, происходящих в книге

У какого-то не особенно известного писателя-фантаста есть очень короткий и грустный рассказ про книги XXI века: большие телеэкраны, испещренные специальными символами. Символы на уровне кода попадают в мозг человека, будь то взрослый или ребенок, усваиваются, перевариваются и вживляются в память. Чтобы прочитать «**Властелина Колец**», больше не надо ворочаться с книжкой на боку и переживать за Фродо. Можно просто глянуть на экран и в мгновение ока осилить всю книгу.

В реальности до подобных вещей нам еще далеко, но существует специальный буквенный код (разработан в **Human Interface Technology Laboratory**, совместном предприятии новозеландских и американских ученых), наносимый на страницы издания, и специальные очки; когда он целиком (это единственное условие) попадает в поле видимости очков, мини-компьютер распознает его благодаря белым площадям на страницах и проецирует явления, о которых читает пользователь, на небольшой экранчик перед глазами. Пока что трехмерная книга только одна — довольно зрелищная история парусных соревнований Кубка Америки, называется **BlackMagic**. Достаточно только посмотреть на страницу, и перед глазами появится парусник или целая регата; технология называется **Augmented Reality** (обогащенная реальность).

Несомненный плюс технологии — ее доступность. Серийный выпуск трехмерных книг наладить несложно — просто на поля надо ставить кодовые знаки нужного размера, а к изданию прилагать любой носитель информации с базой данных «фильма». Ведь если мы говорим о централизованном производителе, то ему ничего не мешает использовать уже наработанные текстуры. Это существенно снизит стоимость книжек.

Пока о массовом трехмерном чтении нет и речи: разработчики говорят, что проект куда нужнее молекулярным биологам, архитекторам и сейсмологам. Им визуализировать процессы труднее всего, и трехмерные учебники совсем не помешают.

К сожалению, сфотографировать картинку с симулятора нельзя (она ведь проецируется индивидуально), поэтому остается только представить, что выглядит это примерно вот так.

MARS, скорее всего, так и останется экспериментом: для отображения всплывающих подсказок гораздо больше подходят контактные линзы со встроенными экранами, о которых мы уже рассказывали несколько раз.

NetAttack

Симулятор всплывающих в реальном времени подсказок

Симулятор всплывающих подсказок, как бы дико это ни звучало, действительно существует, изобрели его (и вновь не для компьютерно-игровых нужд!) в Университете Колумбии (Нью-Йорк). Тут разработали **The Mobile Augmented Reality System** (**MARS**) — согласно описанию, *«портативную систему визуализации, совмещающую реальное изображение с виртуальным и обеспечивающую пользователя исчерпывающей информацией о предметах реального мира»*.

Устройство весит 11,5 кг, комплектуется очками-дисплеем, антенной, ноутбуком **Dell**, батареей, каждая из которых размером с мыльницу, и сложной системой ориентирования. Идея все та же: человек смотрит на реальный предмет, и в его поле зрения всплывает информация об этом объекте. Если тактично умолчать про компьютерные игры (не будем смущать разработчиков!) и военных (они наверняка давно ею пользуются), то поле для виртуализации все равно остается немереное. Путешествующие без гида туристы; водитель, чинящий машину; милиционер, выискивающий в толпе преступников; инженеры, архитекторы, диспетчеры, медики… Да кто угодно! Кстати, медики уже пользуются подобным устройством в кардиохирургии: через специальные очки хирург может получать изображение, подобное рентгеновскому снимку. Но ведь не подсказки профессора, который еще и может сидеть за тридевять земель!

Полевой симулятор экшена

И вновь мы возвращаемся к разговору о вреде компьютерных игр: иммобильность, сколиоз, близорукость — обо всем этом вы слышали уже не раз, но тем не менее не торопились совершать утренние пробежки или форматировать диск C:\. И не надо! Достаточно только подождать пару лет, пока немецкие исследователи из Института Фраунгофера (Fraunhofer Institute for Applied Information Technology) выпустят игру **NetAttack**. Про нее можно с полным правом сказать *«До чего техника дошла!»*, потому что генерируется тут не реальность, а виртуальность, причем самая что ни на есть игровая. Немцы решили перенести шутеры в леса.

В NetAttack игроки взаимодействуют одновременно с реальными и виртуальными объектами. Цель игры — разрушить базу данных некой крупной компании, попутно помешав это сделать соперникам. Команда делится на две части — внутренних («домашних») и наружных (полевых) игроков. Нетрудно догадаться, что полевые игроки обвешиваются техникой и отправляются на поле боя, а внутренние по-прежнему горбятся перед компьютером и координируют их действия.

Оснащение у полевых игроков о-го-го: шлемы с полупрозрачными дисплеями, видеокамеры, наушники, датчики направления взгляда, спутниковые GPS-навигаторы, скоростные передатчики. Работая слаженно, они поставляют игроку информацию о мире: тут лежит аптечка, здесь спрятано оружие, слева (справа, сверху) к вам приближается противник. Если полевой боец подбирает аптечку или гранату, «домашний» игрок тут же получает об этом информацию. Перестрелки, в отличие от пейнтбола, происходят в виртуальности, где компьютер и навигатор довольно четко направляют «пули».

То есть перед нами конкурентоспособная альтернатива компьютерным играм. Нужно только найти спонсора и пустить чартерные рейсы для желающих поиграть в **DOOM** в лесу: к сожалению, программа работает только в знакомой местности, просто так надеть шлем и найти во дворе дома аптечку или дробовик не получится.

Парадоксально, но разработчики стараются всячески откреститься от схожести с компьютерными играми. Пройдя испытания в лесу, технология получила имя **MORGAN** и теперь будет помогать все тем же геологам и архитекторам. Согласитесь, глупость несусветная.

■ ■ ■

«Серьезных» игр великое множество, рассказать обо всех невозможно чисто физически. Нам стоило больших усилий пожертвовать симулятором человеческой тени, блока питания, дорог Ирака, французского поцелуя, старого человека, фотомодели и даже пластиковой белки.

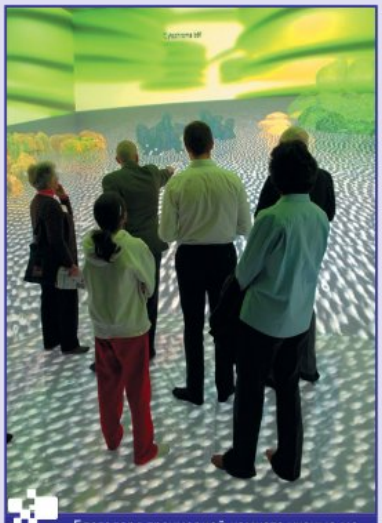
Но под конец мы все же оставили совершенно фантастическую новость. Большая часть проектов, описанных в этой статье, появилась в 2002-2005 гг. Просто потому, что симуляторы и программы, находящиеся в разработке последние несколько лет, пока держатся в секрете. А теперь вспомните все, что сейчас прочитали, и только представьте, о чем мы будем писать всего через два-три года. ■

РЕАЛЬНОСТЬ О 100 МИЛЛИОНАХ ПИКСЕЛЕЙ

У Рэя Брэдбери есть книга «451 градус по Фаренгейту». В ней, помимо прочего, описываются говорящие экраны на целую стену, призванные веселить человека, заменять ему книжки и отвлекать от реальной жизни. Бесполезная и глупая штука, судя по отзывам главного героя. Однако для него «Стена» — привычный элемент интерьера. А вот для нас виртуальная комната пока чуть ли не предел мечтаний.

Тем не менее цифровой куб о 100 млн пикселей уже существует в Айове: трехметровые пол, стены и потолок этого устройства устланы мониторами, на которых в реальном времени транслируется изображение. Добавьте сюда динамики, которыми комната просто нашпигована, и сенсоры движения, позволяющие определять местонахождение виртуального «туриста». Комната называется **C6** и установлена в Центре приложений виртуальной реальности (Virtual Reality Applications Center).

Цели сугубо научные: визуализация молекул, моделирование внутренностей сложных машин и генных цепочек.



Благодаря трехмерной комнате ученые могут забираться внутрь разных бактерий.

КОНКУРЕНТЫ

- **Жанр**: космическая фантастика с элементами шпионского детектива
- **Автор**: Сергей Лукьяненко
- **Издательство**: АСТ
- **Тираж:** 100 тыс. экземпляров (в двух разных оформлениях)
- Твердый переплет, 352 стр.

Первые официальные новеллизации отечественных игр появились всего пару лет назад. Однако после успеха литературной серии **S.T.A.L.K.E.R.** книги стали выходить даже по мотивам браузерных игр. «**Конкуренты**» — одна из таких книг (написана по мотивам **Starquake**, ***www.starquake.ru***), и мы бы ни за что не обратили на нее внимания, если бы не личность автора: разработчикам игры удалось привлечь к проекту Сергея Лукьяненко. К нему можно относиться по-разному, но в любом случае это самый успешный российский фантаст последних лет.

Впрочем, Лукьяненко не был бы самим собой, если бы ограничился литературной обработкой чужого сюжета и на этом посчитал свою миссию выполненной. В «Конкурентах» все интереснее и сложнее. Главный герой (наш современник, журналист по имени Валентин), движимый любопытством, наносит визит в контору, вербующую пилотов для космических кораблей. Несмотря на легкую нетрезвость, он был уверен, что имеет дело с розыгрышем или оригинальной рекламной акцией, да и покидая компанию, остается абсолютно уверенным, что попался на удочку маркетологов. А вот его точная копия оказалась в мире компьютерной игры Starquake — в далеком космосе, где несколько тысяч людей обживают космическую станцию и близлежащие системы, пытаясь понять, что же с ними произошло. Их похитили пришельцы? Или это секретный эксперимент правительства? А может, они подключены к Матрице и живут в виртуальном пространстве?..

Таким образом, сюжет «Конкурентов» развивается сразу в двух мирах. В реальном мире Валентин, заинтересовавшись игрой Starquake, начинает журналистское расследование, а заканчивает попыткой раскрыть всемирный заговор. Эта половина романа написана в лучших традициях шпионской фантастики: погони, загадки, неожиданные встречи и таинственные враги ждут героя буквально на каждом шагу. Лихо закручивая интригу, Сергей не забывает и о юморе, беззлобно и по делу подтрунивая над любителями компьютерных игр, нашим братом-журналистом, писателями, да и над самим собой. Читать о земных приключениях Валентина одно удовольствие.

К сожалению, сказать то же самое о «космической» линии нельзя: в распоряжении Лукьяненко оказался далеко не самый интересный первоисточник. Игровой мир Starquake крайне примитивен: в нем есть гигантская автономная космическая станция «Плюшка» (!), обеспечивающая игроков всем необходимым, от пищи до космических кораблей, куча малообжитых планет, на которых добываются ресурсы, ну и агрессивные пришельцы, время от времени атакующие людей. И как бы Лукьяненко ни старался, создать из такого полуфабриката космическую оперу уровня если не «**Звездных войн**», то хотя бы сравнимую по увлекательности с его собственной дилогией «**Линия грез**», ему не удалось. По сути, все космические приключения ограничиваются перелетами между планетарными системами и сражениями, напоминающими аркадные космические симуляторы.

Тем не менее двойственная структура романа позволяет Лукьяненко продемонстрировать различные варианты развития одного и того же характера. И в мире Starquake, и на Земле мы наблюдаем за приключениями одних героев, но чем дальше, тем сильнее они меняются под воздействием различных обстоятельств, и ближе к концу романа оказывается, что оригинал и копию уже нельзя назвать одним человеком.

Основная идея, положенная в основу «Конкурентов», не нова для Лукьяненко. Вспомните хотя бы его первый роман, «**Рыцари сорока островов**»: там тоже некие «чужие» вынудили человеческих детей играть в странную жестокую игру в незнакомом им мире. Сравнивая две книги, приходишь к выводу, что писатель, безусловно, вырос в профессиональном отношении, а вот искренность и юношеский задор успел подрастерять — «Рыцари» цепляют гораздо сильнее, чем «Конкуренты».

Возможно, на этот раз Лукьяненко водит за нос и своих героев, и нас, читателей. Ведь когда в финале романа открывается вся правда, оказывается, что она совершенно не объясняет многих вещей — к примеру, почему когда земной Валентин играет в Starquake, он совершает абсолютно те же действия, что и космический Валентин «где-то там» (например, направляет корабль как раз туда, куда решит отправиться копия). Ради чего «чужие» не просто вербуют землян, а устраивают онлайновую игру, в которой повторяется все, что происходит с копиями, тоже останется загадкой. Впрочем, «Конкуренты» очень похожи на первый роман целого цикла, и, вполне вероятно, в будущем Лукьяненко сумеет удивить нас ответами на эти вопросы.

Пока же перед нами просто неплохо написанный роман (по меркам подобной литературы, разумеется), который может стать началом целой серии. Возможно, от писателя такого уровня мы были вправе ожидать и большего, но тем не менее на фоне прочих отечественных, да и большинства зарубежных книг по мотивам игр «Конкуренты» кажутся почти шедевром.

Резюме: Для сравнительно малоизвестной онлайновой игры выход новеллизации, написанной самым популярным фантастом России, — блестящая реклама. Для самого же Лукьяненко «Конкуренты» не более чем повторение пройденного.

Оценка: ★★★★☆

1С® АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок и условий работы в сети «1С:Мультимедиа» обращайтесь в фирму «1С»: 123056, Москва, а/я 64, ул. Селезневская, 21, Тел.: (495) 737-92-57, Факс: (495) 681-44-07 admin1c@1c.ru, www.1c.ru

Квадрат – найти и отобрать. Несогласных – ликвидировать.

Ст. о/у Goblin

http://sanitars2.ru

ФИРМА «1С»

© 2008 ЗАО «1С». Все права защищены.

РЕКЛАМА

Алексей Макаренков
Эдуард Клишин

ЧИТАЙТЕ И СМОТРИТЕ

НА DVD

Приветствуем всех начинающих и продвинутых модотворцев. В сегодняшнем вступлении хотелось бы ответить на один очень важный вопрос, который вы очень часто задаете в своих письмах: в какой момент начинать детализировать уровни для различных игр. Ответить на него однозначно, увы, нельзя. Существует несколько методик, каждая вполне жизнеспособна. Начинать, конечно, нужно с общего макета, зарисовок и моделирования базового каркаса. А вот дальше можно двигаться двумя путями: либо постепенно наращивать детализацию, либо разбить уровень на логические части и прорабатывать их поэтапно.

Основное достоинство первого метода — карта будет детализирована равномерно. К сожалению, последовательная детализация имеет довольно серьезный минус — увеличивая число элементов по всему уровню, очень сложно выдержать стилистику, допустим, какой-то одной комнаты или зала. Нет разнообразия. Этого можно избежать, если по очереди дизайнить каждую мини-локацию. Вот только времени это отнимает значительно больше: для каждого участка уровня приходится заново вызывать полный список объектов, потом снова возвращаться к нему в другой комнате, и так каждый раз. Поэтому опытные левелмейкеры используют комбинированный метод. Сначала создают весь уровень целиком с неким общим уровнем детализации, затем определяют самые значимые области и их уже прорабатывают отдельно. Это позволяет, с одной стороны, заметно сократить время разработки, с другой — сделать многие локации уникальными.

Статья «Новые приключения Ведьмака. Часть 2»

В предыдущей статье по модифицированию «**Ведьмака**» мы познакомились с внутренним устройством многофункционального редактора **Adventure Editor**, а также научились конструировать новые игровые локации на базе шаблонов. Сегодня мы поговорим о более серьезных вещах. Прежде всего научимся выстраивать маршруты следования для NPC, используя контрольные отметки (если их нет, то NPC полностью дезориентируются).

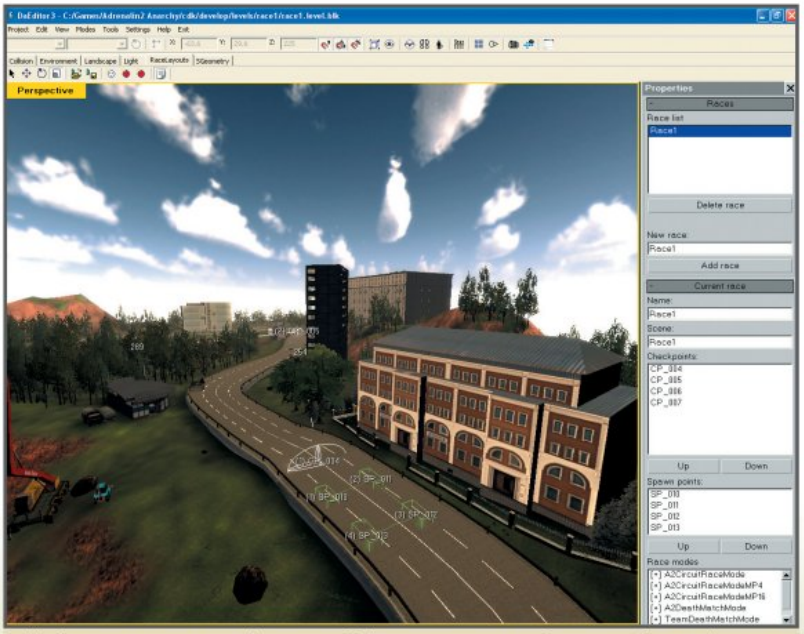
Затем мы создадим несколько уникальных игровых персонажей — с новой внешностью, характеристиками, ну и, конечно же, научим их разговаривать. Далее изучим азы скриптописания, потренируемся в построении мест отдыха, кузниц и магазинов, а в завершение разговора рассмотрим некоторые тонкости картостроения.

Статья «Тонкости работы в Blender»

Заключительная статья по работе в бесплатном 3D-редакторе **Blender**. Специалисты нашей игростроей-лаборатории научат вас создавать нестандартные материалы (лед, стекло, траву), применять альфа-каналы, а также поведают о создании объемных облаков, волосяного/шерстяного покрова и нескольких спецэффектов. Для реализации всего вышеперечисленного ребята из нашего геймдев-подразделения воспользуются встроенной в **Blender** системой частиц, а также обыкновенным редактором материалов.

Видеоурок «Из 3D в 2D»

Когда речь заходит о двухмерной графике, на ум в первую очередь приходят такие программы, как **Photoshop**, **Corel Draw** и им подобные. Ну, еще, может быть, кто-то вспомнит, что неплохие картинки можно делать в **ZBrush**. А ведь никто не мешает создавать качественный 2D-арт в трехмерных редакторах, например в 3DS Max: там можно очень эффективно интегрировать в фотографии трехмерные модели. Сегодня мы научим вас, как добавлять на сцену 3D-элементы и масштабировать их с учетом размеров фонового арта. После этого мы добавим те-



Чтобы сделать трассу для «Адреналина 2: Анархия», совсем необязательно быть профессиональным модмейкером: редактор сможет освоить даже новичок.

ни, пару источников освещения и, наконец, выполним рендеринг. Посмотрев данный видеоурок и повторив описанные в нем действия, вы сможете создавать арты с применением 3D-моделей так, что далеко не каждый опытный пользователь сумеет опознать «поддельный» элемент.

Видеоурок «Локализация модов для Warcraft 3»

После публикации в «Игромании» №6'2008 статьи «5 шагов к локализации» (в ней рассказывалось о том, как перевести на русский язык любой мод для **Warcraft 3**) на наш игростроевский ящик пришло несколько сотен писем с просьбами рассказать о различных тонкостях и нюансах перевода. Мы решили сделать это в формате видеоурока, причем не простого, а с различными видеовставками игровых моментов.

Видеоурок «Адреналиновый редактор»

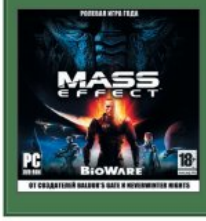
Данный видеоурок представляет собой пошаговое руководство по созданию новых трасс для автоаркады «**Адреналин 2: Анархия**». Туториал ориентирован на начинающих модотворцев, а также простых игроков, которые решили не связывать свою жизнь с игростроением. Что об этом свидетельствует? Да практически все — приятное звуковое оформление, красочные тематические видеовставки из компьютерных игр и некоторые другие детали. Для удобства восприятия мы поделили финальную версию туториала на несколько основных эпизодов — навигация в редакторе, формирование ландшафта (терраформинг), добавление на карту служебных и игровых объектов, создание гоночных этапов, компиляция игры.

Ролик «Трехмерный лес»

Big Buck Bunny — короткометражный анимационный фильм о противостоянии толстенького кролика-добряка и злобных лесных тварей. Отличная режиссура, аккуратные модельки персонажей, великолепное звуковое оформление и прекрасный юмор. Мультфильм создавался для того, чтобы продемонстрировать анимационные возможности редактора Blender.

Стройматериалы

На нашем DVD в рубрике «Игрострой» каждый номер публикуется раздел «**Стройматериалы**». Мы выходим на связь с 3D-моделлерами и получаем разрешение выложить на диск их работы (модели и текстуры). Вы можете использовать их при создании своих собственных бесплатных игр и модификаций, только не забывайте сохранять копирайты.



Если вы хотите, чтобы ваша моделька тоже была размещена на нашем диске, присылайте ее на новый электронный адрес ***stroimat@igromania.ru***. Подробнее о том, как оформить письмо, можно прочитать на диске в соответствующем разделе. Благодарим всех моделлеров, принявших активное участие в формировании подборки.

Каждый месяц мы премируем автора лучшей модели коробкой с игрой. В этом месяце приз — игру **Mass Effect** — получает наш читатель, скрывающийся под ником **Ruslan11**, за модель **Jaguar E-type**.

Ролик «Все грани 3DS Max 2009»

Большая коллекция видеороликов, наглядно демонстрирующих возможности **3DS Max 2009**. Специалисты из **Autodesk** познакомят вас с обновленным рендер-движком **Mental Ray**, покажут, как работать с источниками света, новой библиотекой материалов **ProMaterials** и системой рендеринга **Reveal**.

Игрострой-программы

В этом блоке мы размещаем самые свежие и актуальные для мододелов редакторы, SDK, патчи и плагины. Мы постоянно отслеживаем все новинки в области игровых программ и, как только появляется что-то интересное, сразу выкладываем на диск. Каждую утилиту сопровождает подробное описание и инструкция по настройке и применению.

BifRip — средство распаковки BIF-файлов «Ведьмака», в которых спрятаны самые ценные игровые ресурсы: модели, текстуры и материалы, музыкальные композиции и много чего еще.

Vordan's Shop Wizard — добавка для Obsidian NWN 2 Toolset, позволяет создавать различные магазины и наполнять их ценными вещицами.

Train Track Editor — очень удобная программа (с графическим интерфейсом) для правки путей движения поездов в GTA: San Andreas.

MayaCGF — модуль для Maya, позволяющий экспортировать трехмерные модели в движок CryENGINE 2.

Building v1.2 — скрипт для 3DS Max, пригодится всем, кто не хочет тратить долгие часы на сборку 3D-моделей зданий. Каркас можно сделать всего за несколько кликов мышкой.

Autodesk 3DS Max 2009 Service Pack 1 — первый пакет обновлений для 3DS Max образца 2009 года, устраняет практически все баги и ошибки, закравшиеся в финальный билд программы.

Помимо этого на нашем DVD вас ждут обновления следующих утилит:

IPL Helper 5.0 — свежая версия программы, которой пользуется, наверное, каждый создатель карт для GTA: San Andreas. Утилита генерирует коды, которые создают в игре гаражи, оружие, автомобили и другие элементы.

Corsix's Mod Studio 0.5.5 — очередная итерация инструмента для модифицирования игр **Warhammer 40 000: Dawn of War**, **Warhammer 40 000: Dawn of War — Winter Assault** и **Company of Heroes**. ■

За последние два года Blender из простенького 3D-редактора эволюционировал в мощнейший инструмент для создания профессиональной анимации.

Локализация любого мода для Warcraft 3 сопряжена с множеством трудностей. Например, после перевода могут слететь все характеристики юнитов.

GAMEDEV@IGROMANIA.RU

Алена Ермилова

ТВОРЧЕСКАЯ СПЕЦИАЛЬНОСТЬ

Куда пойти учиться на художника, моделлера, аниматора, звукорежиссера

В прошлом номере мы рассказывали, где выучиться на программиста, а в этом обратим внимание на творческие специальности — профессии художника, дизайнера, звукорежиссера и сценариста. Сразу оговоримся: с подготовкой творческих специалистов конкретно для игровой индустрии в нашей стране дела обстоят еще хуже, чем с обучением программистов. Проще говоря, левел-дизайнеров или сценаристов компьютерных игр у нас в принципе не выпускают, а художники компьютерной графики или веб-контента получают настолько сомнительные знания, что им годами приходится доучиваться самостоятельно.

Такие трудности обусловлены сразу несколькими причинами. Во-первых, в отличие от других специализаций, у компьютерной графики нет образовательной базы, наработанной еще в СССР. Зато фундаментальные науки и тесно связанный с ними военпром никогда не были обделены вниманием правящей верхушки. На подготовку технических специалистов из госбюджета выделялись большие средства, в то время как художественные вузы довольствовались более скромными дотациями. Соответственно, в некоторых технических вузах до сих пор осталось хоть и старое, но работоспособное оборудование, а взращенные в СССР академики и поныне преподают фундаментальные науки. Художественным же вузам приходится начинать почти с нуля.

Во-вторых, технические наукограды в большинстве своем как были, так и остались на территории России: Москва, Санкт-Петербург и Новосибирск по-прежнему конкурируют с Западом. А вот культурное богатство нации больше полувека создавалось на всем пространстве бывшего СССР, и после развала Союза мы недосчитались, например, Киевского национального университета культуры и искусств им. Поплавского, Грузинского государственного театрального института в Тбилиси, Ташкентского государственного театрально-художественного института им. Островского и многих других. В результате нарушилась стройная образовательная структура, абитуриенты со всех концов страны устремились в престижные столичные вузы, и конкурс в художественные и театральные училища подскочил до немыслимых цифр — от 50 до 130 человек на место.

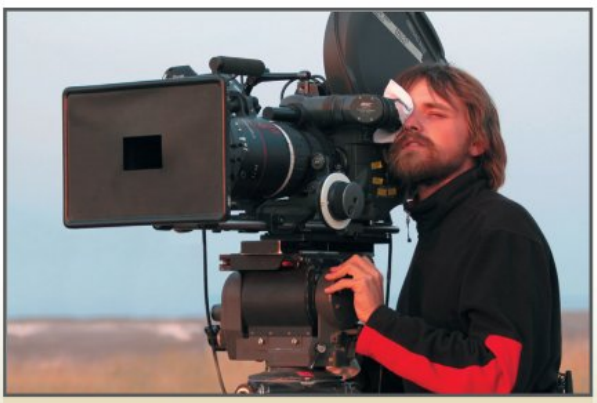
В-третьих, в художественных вузах очень тяжело с оборудованием. Если выучить язык программирования можно фактически на любой технике, то для обучения веб-дизайну и компьютерной графике нужны как минимум три компонента: мощный компьютер, а лучше графическая станция, большой графический планшет и много-много лицензионных копий специализированного софта. Цены на технику исчисляются десятками тысяч долларов, а одна-единственная копия **Adobe Creative Suite 3** стоит $1500.

Кроме того, технологии развиваются слишком стремительно и все оборудование быстро устаревает. Обновлять компьютерные классы чаще, чем раз в пять-шесть лет, не может практически ни один вуз: компьютерный класс, оборудованный три года назад, числится в материально-технических службах как новый, хотя на самом деле он безнадежно устарел.

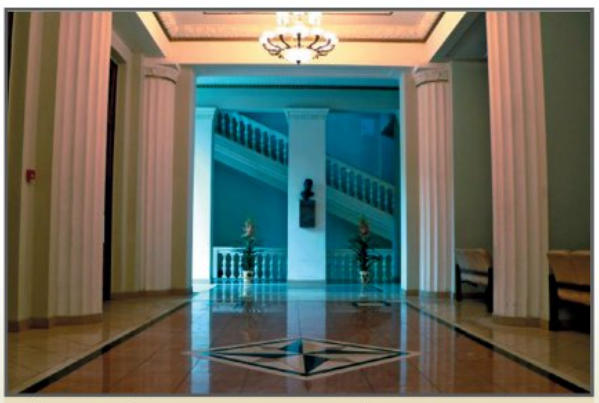
И наконец, главное: тон всем дизайнерским тенденциям задают в основном на Западе. Это значит, что вся учебная литература пишется на английском, а преподавателей приходится посылать на практику за океан или выманивать иностранцев в Россию. И то и другое упирается в финансы: переводить и издавать учебники у нас почему-то считается делом неприбыльным (да и стоит переводная литература ого-го какие деньги), обучать своих или приглашать чужих специалистов тоже влетает в копеечку. Да и потом, не все студенты могут воспринимать большие объемы английского текста и уж тем более вести продуктивный диалог с преподавателем: некоторые абитуриенты вообще изучают в школе французский или немецкий.

В общем, если не присматриваться, то все российское компьютерно-дизайнерское образование кажется непроходимым болотом: куда ни сунься, везде не хватает специалистов, техники и, главное, денег. Однако за последнюю пару лет в этой области наметились положительные сдвиги: в вузах стали появляться вернувшиеся из-за рубежа профессионалы, на бюджетные деньги закупается новое оборудование, появляются такие специализации, как «Режиссура мультимедиа-программ», «Графический дизайн веб-среды» и «Специалист по компьютерной графике». Наконец-то в российском образовании признали, что умение продюсировать игровые заставки или создавать компьютерного персонажа столь же важно, сколь и умение написать интересный киносценарий или подобрать актеру костюм.

Обзор художественных вузов мы построим по несколько иному принципу, нежели вузов технических. «Нашим» специализациям учат всего в паре-тройке учебных заведений, в основном столичных, а рассказывать обо всех художественных училищах и академиях просто нет смысла. Поэтому мы подробно остановимся лишь на самых «продвинутых» в компьютерно-игровом смысле вузах (ВГИКе, МГУ и СПбГУКиТ), подробно узнаем, чему где учат, а также поговорим с преподавателями.



Снимать во ВГИКе придется много и даже через не хочу.



Центральный холл главного кинематографического университета страны — ВГИКа.

ВГИК им. С. А. Герасимова

Название:
Всероссийский государственный университет кинематографии имени С. А. Герасимова
Сайт:
www.vgik-edu.ru
Сайт приемной комиссии:
www.vgik.info
Факультет анимации и мультимедиа:
+7 (495) 181-64-65; 4,8 человека на место
Режиссерский факультет:
+7 (495) 181-02-49, +7 (495) 181-50-19, +7 (495) 181-35-92; 1,8 человека на место
Художественный факультет:
+7 (495) 181-36-82; 13,2 человека на место
Сценарно-киноведческий факультет:
+7 (495) 181-40-69; 10,6 человека на место

ВГИК — обитель «мастеров экрана», как писали в газетах в год его основания, в 1919-м, неизменно видится абитуриентам неприступным бастионом. Достаточно только посмотреть на прошлогоднюю сводку приемной комиссии (131 человек на место!), и желание поступать пропадает сразу. Но не так страшен черт, как его малюют: 131 человек на место — это количество поданных заявлений, поделенное на количество бюджетных мест (их всего 15). Однако до экзаменов «доживает» едва ли десятая часть всех абитуриентов: большинство отсеивают на творческом конкурсе (о нем мы поговорим ниже). Да и потом, эти страшные цифры иллюстрируют лишь состояние дел на актерском факультете — самом популярном в вузе. Редко кто вдается в подробности, а сами студенты любят прихвастнуть, что поступили, «оставив за бортом 130 конкурентов».

На «наших» факультетах конкурс куда скромнее: в среднем 10-15 человек до творческого испытания и 2-5 человек после. В общем, если отвлечься от абстрактных чисел, получается, что поступить вполне реально.

Теперь о том, на кого учат во ВГИКе. Традиционно на актеров, режиссеров, критиков, операторов — все, разумеется, с приставкой «кино-». Однако несколько лет назад появились специализации, которые можно уверенно отнести к игровым: режиссура (режиссура анимации и компьютерной графики, режиссура видеофильма; вот номер специальности, чтобы вам легче было ориентироваться на сайте, — 050200); звукорежиссура (звукорежиссура кино- и видеофильма, 050500), живопись (изобразительное решение фильма, изобразительное решение комбинированных съемок, 051800), а также графика (изобразительное решение мультипликационного фильма, анимация и компьютерная графика, 051900). А если хотите стать хорошим управленцем (геймдизайнером, например, или бренд-менеджером), вам наверняка подойдет специализация 061100 — менеджмент организации (менеджер производства аудиовизуальной продукции; менеджер реализации аудиовизуальной продукции).

Заметьте, ВГИК — единственная российская государственная киношкола, которая имеет собственную киностудию с полным технологическим циклом производства кино- и видеофильмов. Однако приходится признать, что обучать непосредственно компьютерной графике (то есть работе в определенных программах) вас не будут. Хорошо это или плохо, расскажет наш эксперт.

Во ВГИКе постоянно проходят семинары, на которых разбираются фильмы. Студенты учатся анализировать сюжеты и сценарии, предлагают свои операторские решения для ключевых сцен, а иногда на словах пересниманют кино, помещая на роль главного героя одного из второстепенных персонажей.

Мнение эксперта

Наш эксперт по вопросам компьютерно-графического образования — старший преподаватель кафедры новых медиа и теории коммуникации факультета журналистики МГУ Святослав Эдуардович Некляев.

Когда будущий художник или дизайнер подбирает себе вуз, он в первую очередь обращает внимание на количество программных пакетов, с которыми учат работать на кафедре. Если хотя бы половина учебного плана занята теоретическими дисциплинами, абитуриент теряет к вузу интерес: мол, это все ретроградство и ничему хорошему здесь не научат.

Я бы не сказал, что это правильный подход. При современных темпах развития техники нет смысла учить конкретной технологии: программы и даже платформы меняются слишком быстро. Студентов нужно учить принципам, на которых эти технологии основаны, потому что человеческое сознание не меняется веками, а значит, остаются неизменными и законы композиции, теория цвета, логика передачи изображения. Задумайтесь: мы воспринимаем графическую информацию точно так же, как римляне и древние египтяне!

Когда абитуриент выбирает вуз, где дают хорошее компьютерное образование, он забывает об уровне академизма и фундаментальности знаний. В этих вузах учат практиков, которые ценны, лишь пока «их» программа востребована. Если практики не будут доучиваться и переучиваться, через пару лет они растеряют свой потенциал. Сейчас надо делать ставку на универсальность и преподавать базисные вещи.

Научиться работать с программой можно в производственном училище или на курсах переподготовки, откуда и появляются специалисты-практики узкого профиля, например ретушеры. Специалисты такого уровня необходимы, о них никак нельзя говорить плохо, но им просто не нужно высшее (академическое) образование: они выполняют однообразную техническую работу.

Выбирая, куда пойти после школы, абитуриенты должны определиться, что они хотят делать в будущем: писать сценарии и занимать руководящие посты или только высокопрофессионально отрисовывать графику и анимацию. Если второе, то вам нужно идти не в вуз, а в колледж. Это не зазорно! Немногие знают, что на восхваляемом Западе 70% специалистов — это именно выпускники колледжей, то есть средних специальных, а не высших учебных заведений.

Подводя итог, я бы сказал, что в словосочетании «компьютерная графика» главное все-таки «графика». Мы из года в год повторяем студентам, что компьютер лишь инструмент. Творчество и искусство никуда не деваются, поэтому выбирайте вузы, где теоретическим дисциплинам уделяется большое внимание, на курсах вас этому не научат.

Обучение компьютерной графике — занятие не из дешевых. Технику придется докупать, менять и апгрейдить каждые полгода.

Во ВГИКе звукорежиссера научат не только разбираться с проводами и рубильниками, но и чувствовать звук.

Комментарий редакции. Мы связались с четырьмя крупнейшими столичными центрами дополнительного образования (Международный центр профессионального образования, Центр профессионального обучения «Карьера», Институт современного управления и бизнеса, Учебный центр «Образование и карьера») и узнали, как обстоят дела с кратковременными программами по компьютерной графике и дизайну. При всех четырех центрах существует 10-12 разнообразных курсов, где за 68-76 часов и 8000-76000 рублей (да, разброс очень велик) обещают обучить «созданию высококачественных анимационных изображений, инновационных дизайн-проектов и фотомонтажу». На поверку оказалось, что во всех центрах учат лишь работать с программными пакетами (Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, 3DS Max и Corel Draw), причем ни официальных руководств, ни каких-то других справочных материалов не предлагают и даже не продают, домашними заданиями не нагружают. Учебные планы похожи как две капли воды: масштабирование изображения, настройка интерфейса, работа с кистями, изучение панелей инструментов. Окончившим курс выдается сертификат, на практику или работу устраивают редких счастливчиков. В целом, если у вас нет силы воли и сидеть за учебниками вы не любите, милости просим на курсы. Однако стать дизайнером или художником они не помогут. Единственный плюс курсов — возможность поработать на современной технике (иногда в вузе такой возможности нет) и пообщаться с потенциальными работодателями-практиками.

Итак, поступая во ВГИК, будьте готовы прослушать длинные курсы «непрофильных дисциплин»: в главном киновузе страны просто не могут не преподавать основы кинодраматургии и фильмопроизводства, теорию документального кино и телевидения, пантомиму, эстетику кинофонографии. В то же время и прикладных, нужных нам дисциплин немало: основы аудиовизуальных систем, светотехника, основы мультипликации и компьютерной графики, изобразительное решение анимационного фильма.

Обратить внимание на ВГИК стоит и будущим звукорежиссерам или аудиоинженерам: здесь читают лекции по технологии производства первичных фонограмм, музыкальной и архитектурной акустике, современным тенденциям в цифровых аудиотехнологиях, технологиям озвучивания и монтажа, звукорежиссуре. Прибавьте сюда колоссальный опыт профессоров и собственное оборудование, и окажется, что ВГИК выигрывает у многих технических вузов.

Сюда же советуем поступать будущим продюсерам и геймдизайнерам. Чтобы создать хорошую игру, нужно знакомиться с как можно большим количеством культурных произведений, да и личные впечатления не помешают. Богатый жизненный опыт и большой культурный багаж — залог того, что когда-нибудь и вы станете Кодзимой.

Самое главное во ВГИКе то, что будущих режиссеров и сценаристов знакомят с основами человеческого восприятия, учат закручивать сюжет и колдовать с вниманием зрителя. Надо ли говорить, что такие знания востребованы в игровой индустрии?

Чему на самом деле учат на факультете анимации и мультимедиа

Вникая в тонкости компьютерно-графического образования, исследовательская группа «Игромании» обратилась к студентам ВГИКа: им, как никому другому, известны плюсы и минусы факультета. Вот что рассказал нам Николай Сидоренко (это псевдоним, настоящее имя и фамилию наш респондент попросил не называть) с дневного отделения.

На нашем факультете учат не художников (то есть непосредственных создателей компьютерной графики) и не режиссеров фильмов (то есть профессионалов, работающих с людьми), а режиссеров мультимедиа — людей, которые создают видеоролики или спецэффекты на компьютере и, что важно, для компьютера. Сейчас компьютерные игры становятся все более кинематографичными, в некоторых есть очень неплохие режиссерские наработки, поставленное и разыгранное действие. Взять, например, какую-нибудь игру про Вторую мировую. Классическое начало: взвод летит в самолете, и вот сейчас вас выбросят на поле боя. Смотришь по сторонам, вглядываешься в глаза товарищей. У одного на лице страх, другой проверяет снаряжение, третий молится... Этот маленький эпизодик можно поставить сотней способов.

А вот что меня действительно бесит на факультете, так это то, что нас не учат графике. Точнее, почти не учат. Трехмерную графику читают на художественном факультете, но этого все равно мало. На моем же факультете ситуация просто бедственная. Я понимаю, что факультет новый, что нужны хорошие компьютеры, что конвейер не поставлен, но то, что технологиям не учат, жутко обидно. Нам показали немного в самом начале — дальше люди двигались сами. Большая часть того, что мы умеем, — результат собственных усилий, а не института.

При всем при этом нам дают то, чему нигде больше толком научить не могут, у нас прекрасные педагоги, которые читают историю кино, режиссуру, актерское мастерство и прочее. А программы, дескать, можно и в других местах освоить. Тоже верно, конечно. Нам постоянно повторяют, что *«режиссер не должен уметь рисовать, делать спецэффекты и круто снимать, он должен режиссировать, собирать коллектив и вместе с ним строить изображение, направлять ход мысли»*. Но как ты направишь ход коллективной мысли, когда у тебя самого ни единой мысли о том, как это делается?

Ну а вообще, все зависит от специалиста, мастерские двух разных профессионалов могут отличаться друг от друга, как черная дыра от сверхновой. Вполне возможно, что в вашей мастерской все будет совсем наоборот. За годы обучения я понял, что ВГИК — это заведение, в котором все очень субъективно. Такое ощущение, что здесь все считается правильным.

В общем, с нашей точки зрения, ВГИК смотрится неоднозначно: здесь дадут нужные теоретические знания, но работать с графикой не научат, да и компьютерное оснащение, по словам студентов, оставляет желать лучшего. К слову, в приемной комиссии факультета анимации и мультимедиа с абитуриентами обходятся очень нелюбезно: по телефону «давать любую информацию посторонним» отказались, послали на сайт и бросили трубку, поэтому мы так и не выяснили, как там обстоят дела с компьютерами на самом деле.

Сложно сказать, будут ли будущие разработчики смотреться во ВГИКе белыми воронами. С одной стороны, киноактеры и театралы живут своей жизнью: общаются с людьми, вживаются в роль, страдания одинокого художника перед монитором они вряд ли разделят. С другой стороны, на форуме вгиковцы с живейшим интересом обсуждают

В МГУ настаивают, что специалист должен знать три-четыре иностранных языка. Специалисту по графике советуют изучать английский, испанский, японский и, конечно, китайский.

ВГИКовцы не могли пропустить появление портала «КиноКруг.ру» — ресурса для всех, кто работает с кино и анимацией в любых проявлениях.

постпродакшен, цифровую цветокоррекцию, спецэффекты, анимацию и компьютерную графику вообще, поэтому в одиночестве вы явно не останетесь.

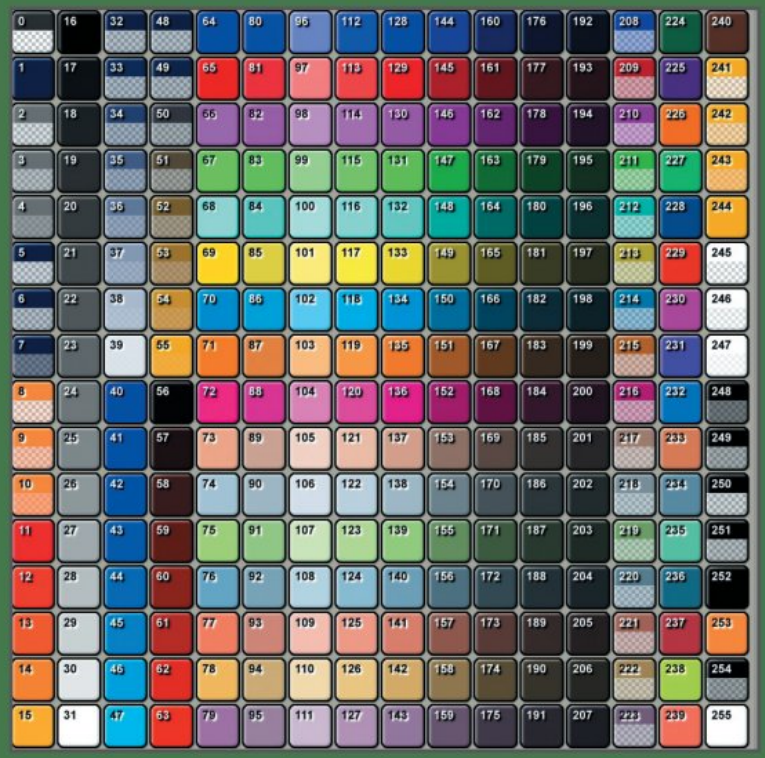
Эту жизнерадостную картину здорово омрачают вступительные экзамены: на творческий конкурс нужно приносить режиссерскую разработку литературного фрагмента, рисунки, наброски, композиции, эскизы, эмблемы ВГИКа, рецензию на короткометражный фильм, а на экзаменах сдавать литературу и русский язык, изокомпозицию и все ту же режиссерскую разработку — только уже за 4 часа в вузовском павильоне. О курсах при ВГИКе можно узнать по адресу ***www.teatr-obraz.ru/news/vgik-1.htm***.

МГУ им. М. В. Ломоносова

Название:
Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова
Сайт:
http://msu.ru, ***http://journ.msu.ru***
Неофициальный студенческий сайт:
http://journ.ru
Телефон приемной комиссии:
+7 (495) 629-56-79

Следующий вуз в нашем исследовании — МГУ, факультет журналистики, кафедра новых медиа и теории коммуникации. Звучит несколько странновато, но здесь тоже учат компьютерной графике, причем именно в том виде, в котором ей не учат во ВГИКе. Студенты группы с несколько странным названием «Визуальные коммуникации» все пять лет работают с графикой, осваивая пакеты Adobe, Corel, 3DS Max, а в дополнение слушают лекции о восприятии визуальной информации, теории цвета, композиции. Правда, классическое гуманитарное образование накладывает на программу свой отпечаток: студентам придется продираться сквозь дебри русского языка, читать очень много литературы, разбираться в философских теориях. Впрочем, это расширяет кругозор и наверняка поможет создавать оригинальные визуальные образы. Приготовьтесь учить языки: насильно заставлять не будут, но хорошим тоном считается окончить факультет со знанием трех-четырех иностранных языков (все изучаются на бесплатной основе). Кстати, художникам рекомендуют учить не только английский, но еще и испанский, китайский и японский.

Здесь и сейчас



Специально для тех, кому уже сейчас нужно начать шлифовку своих художественных навыков, предлагаем несколько полезных ресурсов по компьютерной графике и дизайну:

Журнал о дизайне **[kAk]** (***http://kak.ru***).
Журнал о полиграфии, дизайне и компьютерной верстке «КомпьюАрт» (***www.compuart.ru***).
Сайт студии Артемия Лебедева (***www.artlebedev.ru***).
Сайт о российской анимации (***www.animator.ru***).
Прекрасный иллюстрированный онлайн-самоучитель по Adobe Photoshop (***http://photoshop.demiart.ru/book/Index.html***).
Российская школа CSS (***www.css-school.ru***).
Британская высшая школа дизайна (***www.britishdesign.ru***).
Школа компьютерной графики RealTime (***www.realtime.ru***).

Поступать на журфак выгодно тем, кто не особо силен в живописи: здесь нет экзамена по изокомпозиции, зато есть творческий конкурс, на который придется принести пять публикаций в СМИ — положение обязывает. Утешает лишь то, что устроиться в газету незадолго до поступления еще можно, а вот научиться рисовать за пару месяцев едва ли.

Об особенностях преподавания компьютерной графики на журфаке МГУ мы спросили Игоря Шефера, специалиста-практика и преподавателя курса «Цифровой графический

Поступающим в СПбГУКиТ и ВГИК придется не только снимать кино, но и играть на сцене. Студенческие спектакли — обязательная часть программы.

Большой плюс МГУ в том, что здесь работают на «Маках», без которых на Западе никуда.

дизайн», и руководителя профстудии «Визуальные коммуникации» Святослава Некляева.

[Некляев]: Первый курс обучения — воспитание у студентов художественного восприятия, работа над ошибками школы, где детей не учат ни рисовать, ни учиться. На первом курсе мы предлагаем студентам рисовать аниме (современную японскую анимацию): она настраивает вчерашних школьников на новый лад и в графическом смысле ставит им мозги на место. Для аниме не нужны безумные спецэффекты и дорогущие компьютеры, его можно рисовать даже в Paint, где есть равномерная заливка. Так студент отрабатывает основы композиции, учится рисовать эмоции, концентрируется на деталях, старается убрать все лишнее.

Еще одна проблема с бывшими школьниками — «шапочное» знакомство с изучаемыми программами. Куда лучше было бы, если бы школьник в глаза не видел Photoshop. Но студенты приходят в вуз, умея как-то пользоваться графическими пакетами: они привыкли обрабатывать мамины отпускные фотографии и делать прикольный фотомонтаж одноклассниц и, что хуже, привыкли, что любой результат их работы на компьютере приводит маму и одноклассницу в неописуемый восторг: мама ведь так не умеет. А преподаватель требует от студентов высококлассных работ, и в результате студент считает, что к нему относятся предвзято или его недооценивают.

[Игромания]: Считается, что студенты-графики тратят на учебу больше всех: апгрейд компьютера, иностранная литература, лицензионные пакеты программ, планшет, фотокамера, поездки на выставки и мастер-классы... Насколько оправданны эти траты? Почему вузы не предоставляют студентам свое оборудование?

[Некляев]: Вузы обязаны предоставлять оборудование только для проведения семинаров и мастер-классов внутри самого вуза, никто не может обязать учебное заведение давать технику «на вынос». Говорят, это неправильно и несправедливо, что государство не заботится о своих студентах. Но ведь это абсурдно: если мы настаиваем, что вуз должен обеспечивать студента последней моделью планшета и официальным программным обеспечением, то почему мы не просим школу выдавать первоклашкам ручки и тетрадки? Я считаю, что, если человек что-то хочет в этой жизни, он должен вкладывать в себя деньги. А студенты тем временем кутят в дорогих клубах и жалуются, что у них нет денег на технику.

[Шефер]: Классические художественные вузы не выдают студентам ни бумагу, ни мольберты, ни холсты: студент все покупает сам. Считается, что цифровой фотоаппарат и апгрейд компьютера стоят дороже, чем пресловутые кисти и краски классического художественного вуза, но это очень наивная точка зрения. Студенты-живописцы покупают темперу, гуашь и акварель, багетные рамки, оплачивают труд натурщиц. Прибавьте сюда еще и отдельное помещение под живопись! Это с компьютером можно спать в одной комнате, а от холста месяц пахнет масляными красками. Вот и выходит, что $350-400 живописцы тратят только на аренду восьмиметровой комнатушки под мастерскую. Четыре месяца аренды — новехонький системный. Мне, кстати, во многих случаях даже интереснее было бы увидеть, как ученик выполняет задание карандашом, пастелью, акрилом, но художественные материалы — недешевая нынче вещь, и приходится мириться с изображением на компьютере.

[Игромания]: Говорят, на факультетах, связанных с компьютерной графикой, остро стоит вопрос кадров: мол, в СССР таких специалистов не обучали, потом Союз развалился, и сейчас в большинстве вузов, особенно в негосударственных, работают самоучки или в лучшем случае «переучки» — люди, прошедшие кратковременные курсы. Действительно ли в вузах проблемы с кадрами или это все выдумки?

[Некляев]: К сожалению, вы правы: в большинстве вузов работают непрофессионалы, и наша задача — найти специалистов, которые, начиная как самоучки, уже получили достаточные знания через программы курсов и стажировок, имеют достаточный уровень художественного или технического образования.

Другое дело, что немногие практики могут работать со студентами. Они привыкли общаться с монитором, а не с живыми людьми. Впрочем, это решаемо: обычно человек, который приходит работать в вуз, сам заинтересован в общении, своеобразном драйве: у студентов незамыленный взгляд, профессионалы-практики учатся сами и ищут молодых специалистов в свою компанию. Многие думают, будто наша апатичная молодежь творит всякую чушь, а тем временем студенты смотрят на проблему с ракурса, с которого на нее никогда не посмотрит взрослый.

К счастью, сейчас МГУ может платить специалистам достойные деньги. Это не заоблачные суммы, цифра зависит от количества часов, но мы стараемся, чтобы зарплата достигала $350-450 в месяц за работу с одной группой (1-2 пары в неделю). Мы понимаем, что это не рыночная цена, но делаем все возможное.

[Шефер]: Проблема действительно не надуманная, она существует, говорю это как преподаватель-практик. Кстати, не стоит тут использовать слово «самоучка» в уничижительном контексте, ведь сначала кому-то надо научиться самому, а потом уже учить других.

[Игромания]: Итак, преподавательский состав в вузе важнее всего, но обычно абитуриентам представляют титулованных профессоров по литературе/философии/высшей математике, а про специализацию забывают. Если абитуриент подбирает вуз по преподавательскому составу и интересуется, кто преподает компьютерную графику и смежные дисциплины, на что он должен обращать внимание?

[Шефер]: На стаж преподавательской деятельности, текущую работу по профилю, образование. Уточните про пакет программ, которые знает специалист. Не стоит, к примеру, учиться у одного человека всем пакетам Adobe, он наверняка недостаточно глубоко знает часть из них. У каждого преподавателя есть свое сильное место, и хорошо, если вуз подбирает разных специалистов на разные курсы. «Энциклопедистов», столь модных ныне, я бы избегал.

А при обучении, я думаю, главное, чтобы появился творческий ток в сети «преподаватель — студент», но это можно проверить только на практике.

[Игромания]: Преподаватели-технари жаловались нам, что способных студентов приманивают подработками — там проект написать, здесь код подправить, в результате — сессия побоку и отчисление. В творческой среде к таким подработкам отношение двоякое: с одной стороны, программу пропускает, а с другой — творит ведь, что в этом плохого? Вы одобряете, когда студент подрабатывает по специальности, или надо сначала выучиться, а потом работать?

[Некляев]: Я считаю, студенту работать просто необходимо, и чем раньше, тем лучше.

В художественных вузах преподавателей принято называть «мастерами», а семинары — «мастерскими».

От сессии до сессии живут студенты весело: фестиваль творческой самодеятельности СПбГУКиТ — «ЛИКи Сейшн».

Оптимальный вариант — со второго курса: студент уже адаптировался к требованиям вуза и получил нужные теоретические знания, пора практиковаться. Студентам важно как можно раньше почувствовать производственные требования: рисовать точно то, что требует работодатель, а не то, что у тебя в голове. Основная проблема современного школяра — понять, что именно от тебя хотят.

Не забывайте о великом счастье студента: если на работе от него требуют непосильной задачи, он всегда может подойти к преподавателю и спросить: «Как?» Начальство такого вопроса не поймет.

И потом, мы уже говорили, что учиться компьютерной графике — не самое дешевое удовольствие. Я не сторонник подхода «сидеть на шее у родителей», тем более что и не каждый родитель может раз в год покупать новые видеокарты и обновленные версии программ.

[Шефер]: Я тоже одобряю, когда студент подрабатывает по специальности. Пусть подрабатывает! Главное, чтобы студент не зазнавался и помнил, что учиться надо всегда, когда это возможно.

В отличие от ВГИКовцев студенты журфака на техническое оснащение не жалуются: на факультете есть 4 компьютерных класса (3 класса с PC и лаборатория медиаконвергенции с «Маками»). Здесь другая проблема: студентам отчаянно не хватает часов по специализации. За семинарами и лекциями по литературе, языкам и истории 5-6 часов компьютерной графики просто теряются. Большой плюс, что студенты могут с утра до ночи беспрепятственно сидеть в компьютерном классе, но в отсутствие преподавателя особо не преуспеешь. Правда, программа курса перерабатывается и дополняется каждые полгода, так что ждем улучшений.

Что скажут разработчики?

Как оказалось, художникам лучше поступать во ВГИК и МГУ или другие профильные вузы, где в первую очередь преподают теорию, но и о практике не забывают.

Впрочем, наш разговор о вузах был бы неполным, если бы мы не спросили разработчиков и издателей, то есть потенциальных работодателей. О том, нужно ли настоящему художнику/дизайнеру высшее профессиональное образование и готов ли работодатель взять человека «с улицы» без опыта работы, рассуждает Андрей Иванченко (в игровых кругах более известный как Anry или Anry Nemo), российский художник-иллюстратор: оформлял обложки книг Сергея Лукьяненко, Ника Перумова, Святослава Логинова, Веры Камши, работал в «Акелле», а сейчас ведет проект «Disciples 3: Ренессанс».

Я считаю, что при приеме на работу очень важно поверить человеку, заметить огонь в глазах, отнестись к нему внимательно и справедливо. Решающее значение имеют не столько образование и даже не опыт работы, сколько интерес к этой работе и желание учиться. Несколько лет назад я получил письмо примерно следующего содержания: *«Здравствуйте, меня зовут Маша, я криотехник, но очень хочу разрабатывать игры и готова старательно учиться. Буду рада работать у вас бесплатно»*. Подобные письма — большая редкость! Сначала мы оформили Машу на ученическую ставку $100, чтобы проезд окупался, а потом взяли в штат: она замечательно себя проявила.

Не знаю, имеет ли смысл пять лет учиться во ВГИКе или МГУ: знания повсюду, они абстрактны и никакого отношения ни ко ВГИКу, ни к МГУ не имеют. Главное, чтобы студент брал то, что дается, и тогда не важно, где он учится/учился. Когда я был совсем маленьким, мой старый друг Денис (сейчас живет в Новой Зеландии) как-то сказал: *«Ничему нельзя научить человека, если он не хочет учиться»*. Интернет, книги, общение, друзья, мелкая дурацкая работа... можно хоть улицы подметать, если это позволяет вам самосовершенствоваться.

Что касается коротких курсов, то я слышал, что хорошее игровое образование дают в Британской школе дизайна и в московской школе компьютерной графики **RealTime**: там преподают настоящие профессионалы, которые могут не только читать теорию, но и приводить живые примеры из практики.

Комментарий редакции. Как раз сейчас проекту «Disciples 3: Ренессанс» нужны 2D-художники. Мы проверили, что требуют от кандидата. Вот что написано в объявлении о приеме на работу на официальном сайте самого Anry: *«Главное, обязательное, самое наиглавнейшее требование — знание Adobe Photoshop CS3. Под знанием понимается, что вы умеете работать в этой программе и решать в ней практические задачи. Знаете горячие клавиши, вас не ставят в тупик фразы «аккуратная альфа», «диапазон яркости» или «точка черного». Вы понимаете, что такое работать быстро. Фразы «навык работы» и «опыт работы» понимаются вами однозначно: опыт и навыки у вас есть»*.

И ни слова о возрасте, высшем образовании и сертификатах международных курсов.

СПбГУКиТ

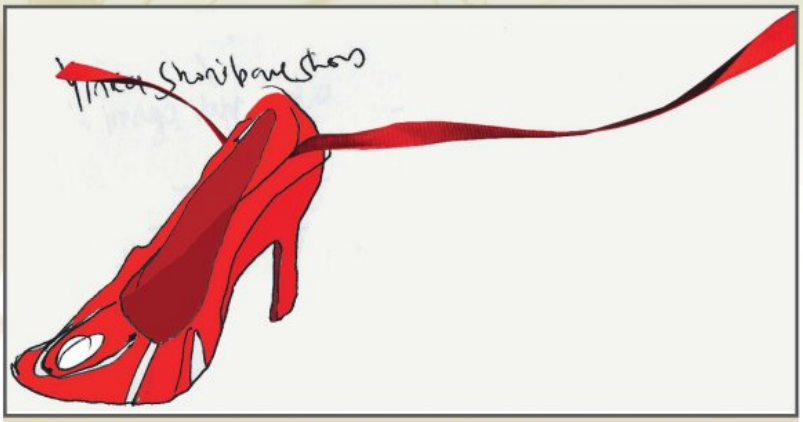
Название:
Санкт-Петербургский государственный университет кино и телевидения
Сайт:
www.gukit.ru
Телефон приемной комиссии:
+7 (812) 315-74-83

Сладкое мы, конечно, оставили напоследок: представьте себе, в России есть вуз, где можно получить диплом по специальности «Режиссура мультимедиа-программ» со специализацией «Режиссура компьютерных игр». То, как и чему учат будущих геймпродюсеров, достойно отдельной статьи (и мы наверняка ее напишем), а пока поговорим об особенностях программы и о поступлении.

СПбГУКиТ выигрывает у московских вузов почти во всем. У него объективно самая сбалансированная программа: около 60% — прикладные дисциплины (рисунок, геометрия, живопись, компьютерная графика, информатика, мастерство художественной анимации, пластическая анатомия, композиция и перспектива, звуковое решение анимационного фильма, живопись анимационного фильма, история анимации, мастерство художника анимации и даже архитектурно-стилевой и рекламный дизайн), оставшееся время — академические дисциплины (языки, история, литература, экономика и прочие). Важно, что профилирующие дисциплины, такие как компьютерная графика, мастерство анимации и живопись, красной нитью проходят через весь учебный курс: в отличие от других вузов

В отличие от кино в игровой индустрии не существует специальности «оператор», но очень похожую работу приходится выполнять аниматорам под чутким руководством геймдизайнеров.

«А из нашего окна площадь Красная видна» — это про журфак МГУ. Художники могут рисовать Спасскую башню с натуры. Ну и Манежная площадь, понятно, тоже неподалеку.



В СПбГУКиТ вас научат не только создавать анимацию, но еще и познакомят с историей костюма, дизайном, историей моды.

здесь рисовать придется все пять лет. В качестве приятного дополнения: недавно в вузе открыли точки бесплатного Wi-Fi-доступа — в столовой, библиотеке, холлах.

Кроме того, практика и занятия в СПбГУКиТ проходят на площадках «Ленфильма», «Леннаучфильма», Студии документальных фильмов Санкт-Петербургского телевидения, БКЗ «Октябрьский», да и вообще программа СПбГУКиТ гораздо теснее связана с производством, чем в остальных вузах.

Необычайной приветливостью порадовала и приемная комиссия. В СПбГУКиТ нам не без гордости сказали, что *«одна из особенностей обучения специальности «Режиссура мультимедиа-программ» заключается в том, что наряду с обычным курсом режиссуры студенты изучают особенности интерактивного творчества и навыки работы в компьютерных программах, используемых при разработке интерактивного медиа, компьютерных игр, создании визуальных эффектов»*. Особый упор в вузе делают на обучение специалистов, знающих специфику создания интерактивных мультимедийных проектов, компьютерных игр и виртуальных миров для индустрии развлечений. В СПбГУКиТ признают, что в играх *«зритель из пассивного наблюдателя превращается в активного участника истории, взаимодействуя с персонажами и объектами виртуального пространства»*. Это ли не победа игровой индустрии над образовательным ретроградством? Даже стоимость обучения в СПбГУКиТ приятно отличается от московских вузов: 92 000 рублей против 203 000 в МГУ и 220 000 во ВГИКе. Кроме того, у СПбГУКиТ есть филиалы во всех концах России: в Москве, Советске (Калининградская область), Якутске, Ханты-Мансийске.

В целом на образование студенты не жалуются. Наша исследовательская группа разузнала, что им катастрофически не хватает звуковых библиотек для озвучки проектов, а от стульев в аудитории №1311 болит спина, но, согласитесь, с этим можно мириться. Что касается нас, то мы бы с удовольствием добавили в программу лекции по геймдизайну, но вряд ли они скоро появятся.

Интересно, что при поступлении на творческий конкурс из литературных работ принимаются не только рассказы и эссе, но также сценарии компьютерных игр и мультимедийных произведений, а в качестве графических работ — раскадровки будущих компьютерных игр, мультимедиа-проектов, в том числе сделанные на компьютере.

Экзаменов несколько, в том числе два профильных собеседования с проверкой актерских данных, русский (ЕГЭ), литература (сочинение) и письменная работа по режиссуре — написание литературного сценария компьютерной игры, мультимедийного произведения по предложенной теме (время выполнения — 4-6 часов) плюс рисование раскадровки к отдельным сценам. Стоит ли говорить, что к компьютерным играм на факультете относятся более чем лояльно, а сдавать такие экзамены — одно удовольствие?

Кому куда?

Пора подводить итоги. «Игровым» звукорежиссерам только одна дорога — во ВГИК: там можно получить хоть какое-то профильное образование. Сценаристы, режиссеры анимации, менеджеры и геймдизайнеры могут выбирать между ВГИКом и СПбГУКиТ, при этом СПбГУКиТ выигрывает в практических дисциплинах, а ВГИК все-таки полезнее будущим управленцам.

Художникам и геймдизайнерам принято советовать не только профильные вузы (в нашем случае это МГУ и ВГИК), но и классические художественные академии — Московский государственный академический художественный институт имени В. И. Сурикова или Российскую академию живописи, ваяния и зодчества. Мол, художнику главное рисовать, а к компьютеру он быстро привыкнет. А вот наш эксперт с этим не согласен.

Мнение эксперта

Выбирая профиль вуза, нужно отталкиваться от того, чем абитуриент хочет заниматься в будущем. В МГУ и ВГИКе преподают более профессиональные и прикладные предметы, причем ВГИК изначально специализируется на анимационной графике, правильнее даже сказать — на киноанимационной, не решая задачи рекламного и информационного творчества, а МГУ — на графике статической. При этом специализации МГУ и ВГИК ни в коем случае не пересекаются со специализациями МГАХИ (Московский государственный академический художественный институт им. В. И. Сурикова) и РАЖВЗ (Российская академия живописи, ваяния и зодчества). Сравнивать их так же странно, как сравнивать **Pixar** и нидерландскую Академию живописи имени Виллема де Коонинга. Pixar — одна из лучших студий по производству мультфильмов (именно производству), а в Академии учат гениев, которые должны создавать произведения искусства со сроком жизни продолжительностью в десятилетия, а то и века. Можно поступить и в «суриковку», и в РАЖВЗ, но тогда вы станете классическими художниками, а не специалистами по компьютерной графике.

Во ВГИКе же и МГУ научат именно тому, чему нужно: во ВГИКе — режиссировать анимационные фильмы, а в МГУ — доносить до игрока нужную информацию, делать акцент на нужных моментах геймплея, передавать игровой мир именно так, как человек привык воспринимать реальность. То есть МГУ и ВГИК друг друга дополняют. ■

Call of Duty 4 — закат, столбы дыма, расстреливающие здание вертолеты и колонна танков на эстакаде. Все это — профессиональная работа режиссера.

Корпуса серии Gamer

Их удивительный дизайн не только вселит страх в сердца Ваших врагов, но и принесет дополнительные очки за стиль. Сквозь окно на боковой стенке Nine Hundred или Twelve Hundred Вы сможете продемонстрировать всем Ваше разгоряченное железо, а мощные вентиляторы его эффективно охладят.

Реклама

Antec
Believe it.
www.antec.com

Дистрибутор Antec в России
KARIN

+7 (495) 956-11-58 www.karin.ru

Дилеры:

Москва: Никс-Компьютерс (495) 974-33-33, Ф-Центр (495) 925-64-47, Регард Трейд (495) 101-41-58, Onics Computers (495) 544-24-14, ШОП 77 (495) 933-19-00, XPERT (495) 980-45-18, U-tech Computers (495) 739-08-07

Екатеринбург: Парад (343) 257-55-83, **Йошкар-Ола:** «Компания «Ваш Гарант» (8362) 21-99-33, **Калуга:** «Цифровой мир» (4842) 59-94-02, **Кемерово:** «Компьютерные системы» (3842) 58-40-19, **Кострома:** «Компьютеры у Галкиной» (4942) 31-76-22, **Магадан:** «Стек-Магадан» (41322) 271-03, **Находка**: ДНС» (42366) 57-000, **Нижневартовск**: «СЭЙВ» (3466) 27-12-91, **Нижний Новгород:** «Домашний компьютер» (831) 277-82-92, **Новосибирск:** «Квеста» (383) 333-24-07, **Санкт-Петергбург:** «Авакон» (812) 601-06-33, **Саратов :** «ХардЛайн» (8452) 378-000 , АТТО (8452) 44-41-44, **Томск :** «Компстар « (3823) 53-43-53, **Уссурийск:** «ДНС» (4234) 33-98-33, (4234) 32-25-03, **Челябинск:** «Оберон» (351) 263-93-64

Павел Севец

5 ШАГОВ К ЛОКАЛИЗАЦИИ

Русификация модов для Half-Life 2

Если выстроить все игры, к которым наша игроманская геймдев-студия (кодовое название Format C:) переводит моды, по сложности локализации, то получится приблизительно такая цепочка. Проще всего (с точки зрения техники, но не времени) адаптировать на русский язык дополнения для Warcraft 3, затем идут Max Payne 2 и Titan Quest, очень близки к ним моды для Age of Empires 3. Куда труднее локализовать дополнения для TES 4: Oblivion и модели для Neverwinter Nights 2. Но самыми сложными для перевода всегда были и остаются моды для Half-Life 2. Но не так страшен черт, как его малюют: в «Игромании» №6'2008 мы рассказали вам, как в пять этапов сделать перевод любого дополнения для Warcraft 3, сегодня же уложим на лопатки Half-Life 2.

Шаг 1: изучаем структурные особенности

С точки зрения движка **Source** любой мод представляет собой отдельную игру, просто «не подписанную» **Valve** и не запакованную в GCF-архив (в них через систему **Steam** распространяется цифровой контент). Структурно же любое дополнение состоит из измененных и дополнительных скриптов, звуков, текстур и карт, которые в строгой иерархии прописываются в каталоге **Корневая папка Steam\SteamApps\SourceMods\название мода**. Распределяются ресурсы по подпапкам этой директории следующим образом:

maps — игровые карты мода. Без них, как правило, ни один приличный мод не обходится. Карты — связующее звено всех прочих ресурсов. Логика карты может обращаться к любым звукам как напрямую, так и посредством специальных идентификаторов, аналогично с текстовыми сообщениями. Так же вызываются скриптовые сцены. В общем, карты — это «главный штаб» мода.

scenes — скриптовые (анимационные) сцены, используемые модом. Вызываются картами по требованию и сами могут обращаться к любым звуковым файлам напрямую или посредством идентификаторов.

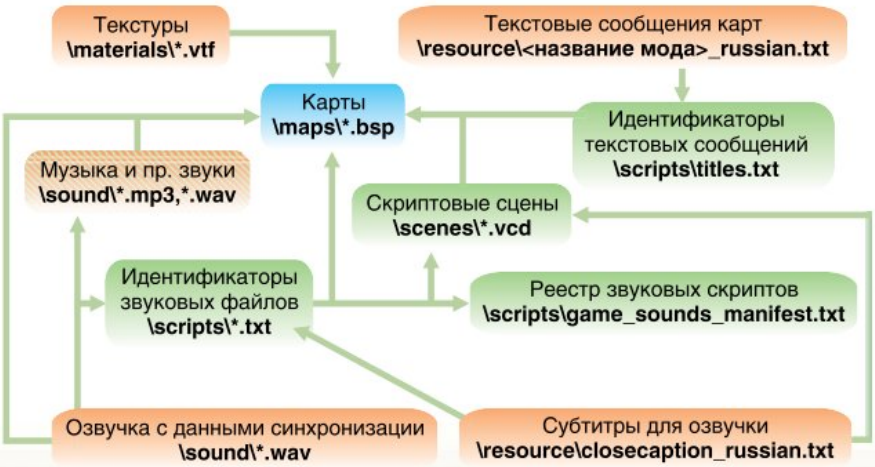
resource — очень важный каталог, где находятся новые шрифты и текстовые ресурсы мода. Без них не будет отображаться ни один диалог или монолог.

scripts — скрипты и техническая часть мода. Здесь прописываются идентификаторы вызова и параметры всех звуковых и текстовых ресурсов.

sounds — звуковое и музыкальное сопровождение мода.

materials — текстуры.

Корневая папка любого дополнения (ее название обычно соответствует названию дополнения) тоже содержит важные данные, по которым Steam идентифицирует мод. Чтобы не приходилось постоянно держать в голове, как папки связаны между собой, в какой содержатся главные, а в какой второстепенные ресурсы, внимательно посмотрите на диаграмму. На ней наглядно показано взаимоотношение между ресурсами.



локализуемые ресурсы
нелокализуемые ресурсы
частично локализуемые ресурсы
карты, ключевое звено локализации

Текстовая начинка

В игре полностью отсутствует функция вывода произвольного сообщения игроку. Half-Life 2 знает лишь понятия «сообщение на английском языке» (объект **game_text**) и «многоязычные титры» (объект **env_message**). Обычно западные мододелы не утруждают себя использованием титровых сообщений (ведь для этого необходимо прописывать дополнительную информацию в ресурсы мода) и используют упрощенный вариант — **game_text**. Выбор этот вполне очевиден. Для оформления такого сообщения достаточно указать в редакторе сам текст и некоторые параметры показа (цвет, положение на экране, эффекты). Вариант с **env_message** более громоздок. Вместо самого сообщения и горстки параметров используется лишь один идентификатор, который должен быть предварительно объявлен в файле **\scripts\titles.txt** в следующем формате:

$<опция показа сообщения> <параметр 1> <параметр 2> ...
<идентификатор сообщения>
{
#<название сообщения>
}

Блок под **<идентификатором сообщения>** (например, **MAP1_MSG_0**) не содержит текста сообщения и обращается к нему по **<названию сообщения>** (например, **MAP1_TEXT_0**), которое, в свою очередь, должно быть внесено в файл **\resource\<название мода>_<язык игры>.txt** (например, **\resource\Rock24_russian.txt**) по следующему правилу:

«lang»
{
«Language» «<язык игры>»
«Tokens»
{
«<название сообщения>» «<Текст сообщения>»
...
}
}

<Текст сообщения> должен быть на **<языке игры>**, в том числе на русском. Именно поэтому оригинальные игры от Valve используют исключительно этот объект вывода сообщений: он обеспечивает поддерж-

ку многоязычности, а следовательно, повышает ее популярность — вот почему так важно переводить все игровые элементы, в особенности те, что отображаются визуально.

Во время создания карты в редакторе **Hammer** объект **game_text** легко заменить на **env_message**, но после компиляции в BSP-формат внести изменения практически невозможно: все сообщения оказываются погребены под мегабайтами двоичных кодов. Как решить эту проблему, мы расскажем чуть попозже.

Субтитры

В качественной локализации должны быть качественные субтитры. С технической точки зрения они практически ничем не отличаются от текстовых сообщений. Субтитры аналогичным образом записываются в файл **\resource\closecaption_<язык игры>.txt** (например, **\resource\closecaption_russian.txt**), однако в остальном устроены несколько иначе. Они отображаются при воспроизведении соответствующих им звуков, этот процесс может быть запущен четырьмя способами. Во-первых, проигрывание звукового файла может быть инициировано объектом на карте, а также посредством обращения к скриптовой VCD-сцене из подпапки **scenes**. Во-вторых, начать проигрывание можно как прямым обращением к конкретному mp3- или wav-файлу из папки **sound**, так и с помощью звукового идентификатора. Такие идентификаторы должны совпадать с **<названиями сообщений>** из файла субтитров и помещаться в новый текстовый файл **\scripts\<звуки мода>.txt** (например, **\scripts\Rock24_sounds.txt**):

«<название сообщения>»
{
«wave» «*/<подпапка в sound>/<название файла>.<mp3|wav>»
«<звуковая опция>» «<параметр>»
...
}

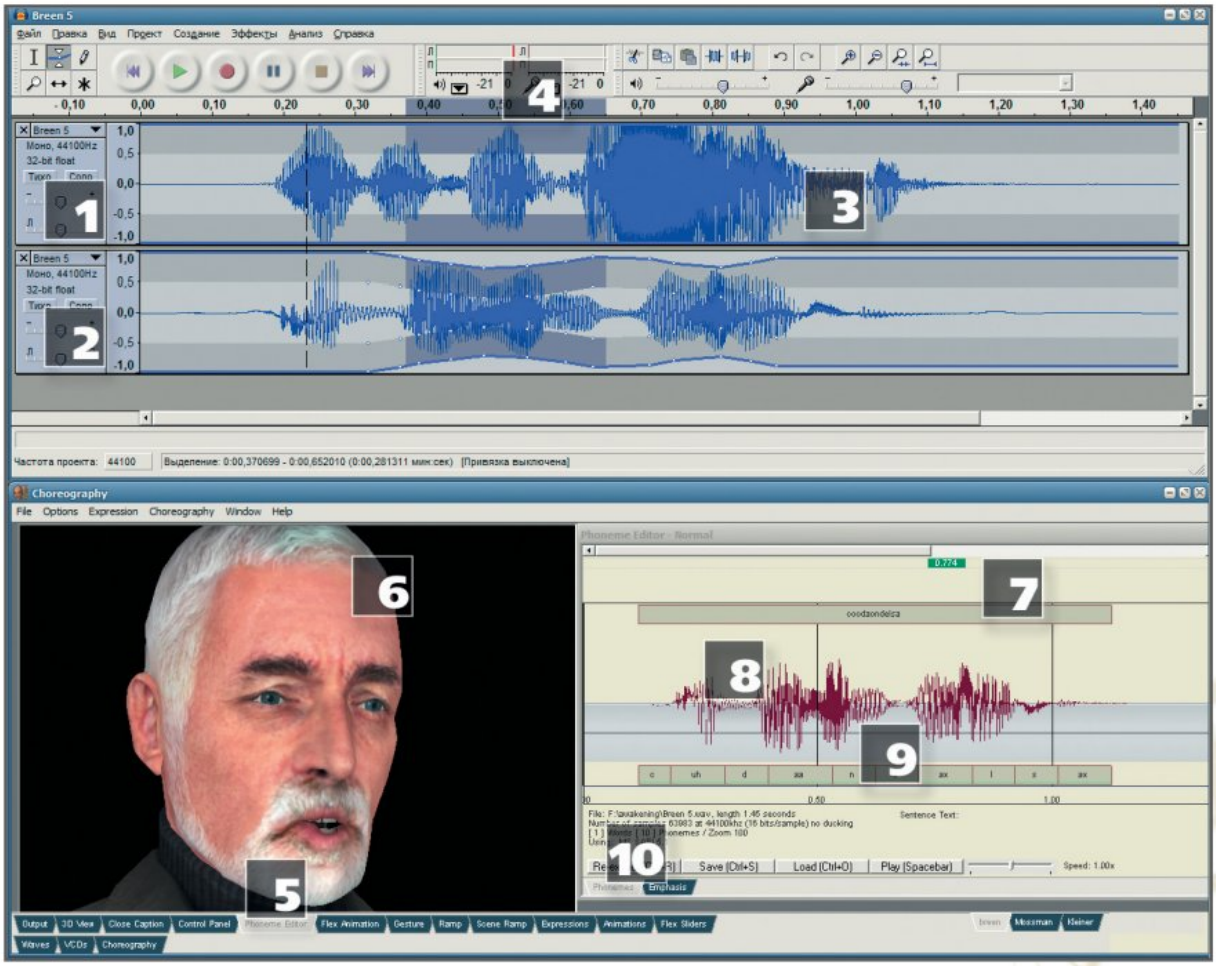
Важно понимать разницу между звуковыми идентификаторами (которые совпадают с текстовыми) и идентификаторами сообщений (обращаются к текстовым идентификаторам). Именно ввиду этих различий игровые сообщения и субтитры разнесены по разным файлам, пусть и со схожей структурой.

Файл со звуковыми идентификаторами для корректной работы, в свою очередь, должен быть зарегистрирован в файле **\scripts\game_sounds_manifest.txt** (это своего рода реестр всех используемых в игре звуков):

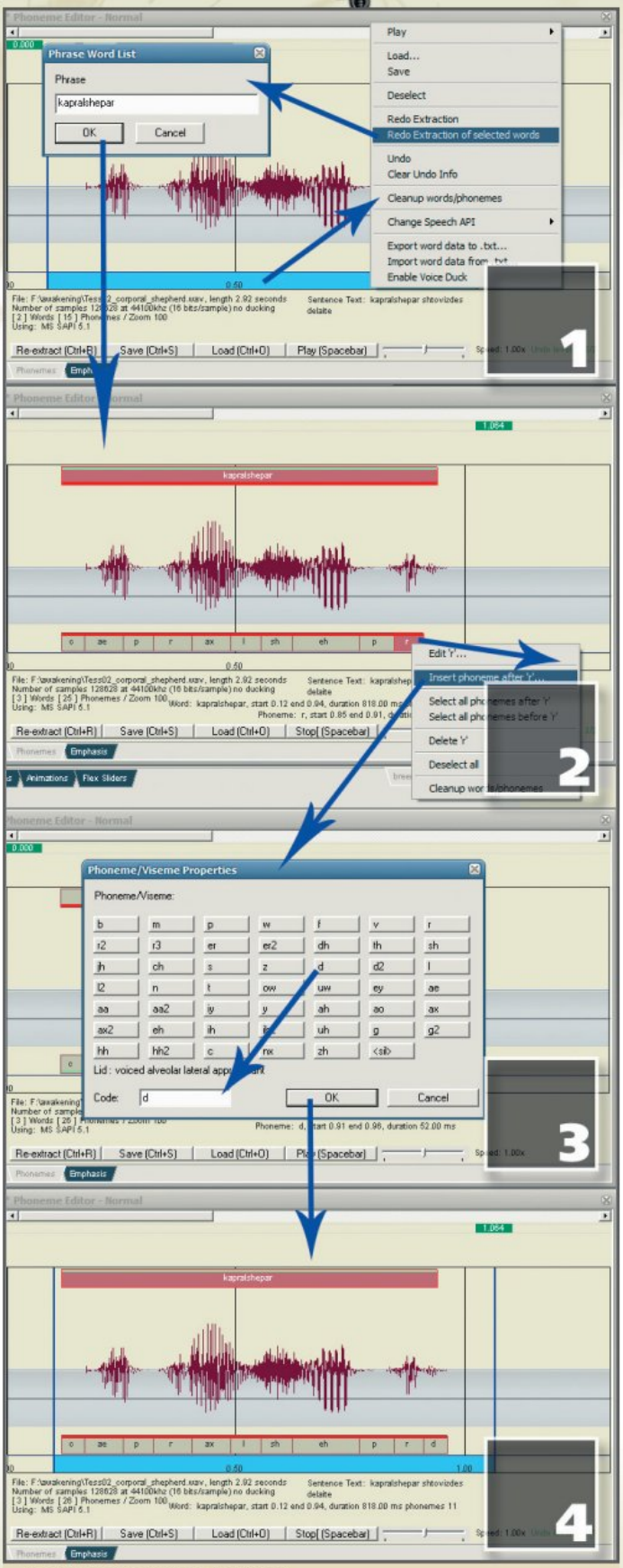
game_sounds_manifest
{

«precache_file» «scripts/<звуки мода>.txt»
...
}

Итого у нас есть 4 способа проигрывания звуков, но лишь обращение к звукам по идентификаторам позволяет подключать субтитры. И, как назло, западные мододелы массово игнорируют эту возможность: англо-



1. Исходная англоязычная дорожка для дублирования.
2. Записанная с помощью микрофона дорожка на русском языке.
3. С помощью утилиты Audacity редактируются уровни громкости русской озвучки для максимального соответствия оригиналу.
4. При необходимости выделенные фрагменты обрабатываются специальными фильтрами, например меняющими высоту голоса диктора.
5. В редакторе Face Poser работа идет на вкладке Phoneme Editor, где создается lip-sync.
6. Для наглядности выбирается модель с самыми большими губами, на ней в реальном времени проверяется адекватность мимики.
7. Синхронизация начинается с того, что модулю фонетического распознавания задается продиктованная фраза, написанная на транслите (MS Speech Engine не распознает русскую речь).
8. Опорная звуковая дорожка, по ней затем корректируется результат распознавания.
9. В итоге получается распознанный набор фонем, который правильно обрабатывается игрой. Точность мимики корректируется посредством перемещения и масштабирования фонем.
10. Инструмент уточняющего распознавания отдельных слов и фраз.



Этапы создания lip-sync в Face Poser.

языкным игрокам незачем читать субтитры, а остальной мир пусть учит международный язык.

Кстати, если в моде есть озвучка, то можно и вовсе обойтись без субтитров. Достаточно всего лишь наговорить весь текст, который произносят персонажи, на русском (wav- и mp3-файлы из папки **sound**). Но в этом случае появится другая проблема: придется с нуля синхронизировать речь персонажей с движением их губ, а это, мягко говоря, очень непросто.

Помимо этого, многие модостроители зачастую добавляют в свои моды новые текстуры, на некоторых из них могут быть надписи. Разумеется, в хорошей локализации все они должны быть переведены. Текстуры проживают в подпапке **materials** и имеют формат VTF (на самом деле это обычные DDS-картинки).

Дополнительные ресурсы

Теперь, когда мы разобрали основные категории ресурсов, запутанная диаграмма становится понятной. Итак, локализация мода для Half-Life 2 состоит из четырех основных этапов: перевод сообщений, субтитров, дубляж озвучки и перерисовка текстур. Но есть еще несколько мелких, но важных моментов. Во-первых, это файл **<название мода>\gameinfo.txt**, который содержит название мода и имена разработчиков, отображаемые в меню Steam:

«GameInfo»
{
game «<перевод названия мода>»
developer «<название/имя разработчика>»
...
}

Файл редактируется любым текстовым редактором, но обязательно должен быть сохранен в юникод-формате **UTF-8**. Во-вторых, необходимо русифицировать файлы шрифтов **\resource*.ttf**, но можно их и просто заменить другими подходящими по стилю. В-третьих, нужно позаботиться о переводе на русский язык финальных титров мода, которые находятся в текстовом файле **\scripts\credits.txt** (тоже в кодировке UTF-8), нас интересует блок:

«OutroCreditsNames»
{
«<строка>» «<идентификатор шрифта>»
...
}

<Идентификатор шрифта> дополнительно описывается в файле **\resource\ClientScheme.res** так:

<идентификатор шрифта>
{
«1»
{
«name» «<имя ttf-файла из \resource>»
...
}
}

Шаг 2: локализуем текст

Если локализовывать весь контент Half-Life 2 вручную, то на одно небольшое дополнение у вас вполне может уйти несколько месяцев кропотливой работы, да еще и в программировании придется серьезно разбираться. Чтобы облегчить себе жизнь, мы разработали набор утилит, благодаря которым некоторые рутинные действия удалось автоматизировать. Так что теперь переводить моды для игры может даже обычный человек, ничего не смыслящий в кодинге.

Главный инструмент нашего софтверного набора — программа **1CLICK_RIP**. Работает она следующим образом. Перетаскиваем на исполняемый файл утилиты папку мода (да-да, просто хватаете в файловом менеджере папку мышкой и кидаете на exe-шник) и через 10-20 секунд получаем в папке мода файл **locale_text.txt**, в котором содержится весь извлеченный текст и указания по

его помещению в игру. Сообщения из карт и субтитры (если в моде есть звуки) достаточно разложить по нескольким ресурсным и скриптовым файлам, и все — можно приступать к переводу. Если текст сообщений из файла **\resource\<название мода>_russian.txt** достаточно просто перевести на русский, то файл с субтитрами **\resource\closecaption_russian.txt** необходимо перекомпилировать с помощью входящего в **Source SDK** компилятора субтитров (он нормально работает, только если у вас установлен **Orange Box** или отдельно **Team Fortress 2**). К сожалению, он сложен в освоении, так что мы разработали вспомогательную утилиту **RECOMPILE_CC**. Перетащив на нее иконку файла с субтитрами, вы получите полностью откомпилированную версию. Главное, чтобы Steam был запущен, а в списке **Current Game** меню **Source SDK** была выбрана одна из игр, входящих в Orange Box.

В 80% случаев программы 1CLICK_RIP достаточно для извлечения всех требуемых ресурсов. Но у нее есть один минус: она не знает, что находится в звуковых файлах, и потому для всех найденных файлов создает субтитры. Разумеется, это не всегда удобно, например в случае с музыкой или различными звуками. На этот случай мы создали более продвинутый вариант утилиты извлечения, состоящий из двух частей: **PROCESS_ENTS_ST1** и **PROCESS_ENTS_ST2**. После применения первой утилиты в папках **maps**, **sound** и **scenes** появляется полный список карт, звуков и сцен, которые указывают второй утилите, какие ресурсы нужно обрабатывать, а какие нет. Кроме того, в корневой папке мода появляется плейлист-файл **mod_sounds.m3u**. Как нетрудно догадаться, это тоже список всех звуковых файлов, но предназначенный для прослушивания в обычном музыкальном плеере. Зачем это нужно? Запуская плейлист на воспроизведение и по очереди слушая звуковые фрагменты, удаляем из списка файлы без речи, после чего сохраняем его. Теперь с помощью утилиты M3U2LIST можно легко обновить список звуков для обработки. По окончании работы второй утилиты мы получаем тот же результат, что и в случае с 1CLICK_RIP, но без лишних субтитров.

Шаг 3: синхронизируем речь

На время отложим в сторону комплект утилит и обратимся к проблемам дублирования. Для переозвучивания персонажей нужно совсем немного: более-менее качественный микрофон, нешумная комната и немного актерского мастерства. Кроме того, пригодится программа звукозаписи (к примеру, бесплатная **Audacity**) и установленный **Source SDK**, из которого понадобится утилита **Face Poser** для синхронизации движения губ и речи героев (lip-sync). Чтобы утилита смогла распознавать фонемы, необходимо также установить **MS Speech API**. И если процесс переозвучивания в большей степени очевиден, то этап работы в **Face Poser** для многих остается темным лесом.

Записанный звуковой файл загружается в **Phoneme Editor** командой **Load**. Затем начинается расстановка фонем: выделяем небольшой законченный фрагмент речи, кликаем на нем правой кнопкой мыши и в контекстном меню выбираем пункт **Redo extraction of selected words**. Появляется небольшое окошко, в котором нужно задать ключевые слова выделенной фразы. Тут важен один нюанс: печатать нужно не русскую фразу, а ее транслитерацию. Например, вместо фразы *«Капрал Шепард»* мы пишем *«kapral shepard»*. После расстановки фонем нужно провести корректировку: заменить ошибочно распознанные/добавить/удалить элементы. Face Poser, к сожалению, не отличается интуитивно понятным интерфейсом, поэтому этапы работы в нем наглядно проиллюстрированы на картинке. Главное, подготовьтесь морально: синхронизация — дело довольно трудоемкое, на него может уйти очень много времени.

После создания lip-sync жмем **Save**, и результат наших трудов прописывается в конец wav-файла. Вот только что делать, если понадобится немного подправить звуковой файл (например, изменить громкость в Audacity) уже после работы в Face Poser? Увы, после сохранения изменений данные lip-sync будут безвозвратно потеряны. Для предотвращения подобной, не побоимся этого слова, катастрофы мы разработали еще две очень полезные утилиты — **EXPORT_LIPSYNC** и **IMPORT_LIPSYNC**. Чтобы создать резервную копию синхронизации, достаточно перетащить подпапку **sound** на утилиту экспорта, а для восстановления — на утилиту импорта.

Шаг 4: перерисовываем текстуры

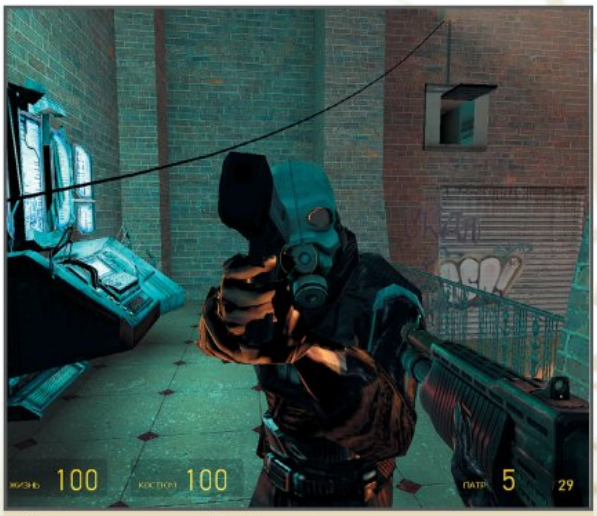
Работа с текстурами потребует наличия **Photoshop** или любого другого мощного графического редактора (для перерисовки изображений) и набора вспомогательных утилит и плагинов. Очень важно, чтобы была возможность легкого просмотра VTF-файлов для отбора текстур на перерисовку. В этом нам помогут **VTF Shell Extensions** (просмотр миниатюр в **Проводнике** Windows) и очень популярный скоростной просмотрщик графики **IrfanView** (для просмотра текстур в натуральную величину). Также необходимо установить плагин для редактирования VTF-файлов в **Photoshop** или средство конвертирования в один из «понятных» любому редактору формат (например, **Targa**) — **VTF Edit**. Эта программа полезна еще и тем, что позволяет работать с анимированными текстурами.

Когда весь софт установлен, действуем по схеме: просмотрели текстуры, выбрали те, на которых есть надписи на английском, сконвертировали их, в графическом редакторе изменили надписи на русские, провели обратную конвертацию.

Шаг 5: сохраняем кодировку

Локализация потихонечку подходит к концу. Осталось лишь разобраться, как правильно сохранять текстовые файлы в кодировке UTF-8, чтобы игра распознавала их корректно. Несмотря на то что сохранить текст в указанном формате можно и обычным «Блокнотом», игра такой файл понимать наотрез отказывается. Поэтому для работы нам понадобится текстовый перекодировщик «**Штирлиц**»: открываем в нем файл, переводим требуемые фрагменты на русский язык, после чего осуществляем преобразование **WIN/UTF-8** и сохраняем файл с полученной «абракадаброй». Теперь игра не будет капризничать. ■

В хорошей локализации все плакаты и указатели должны быть переведены.



Если в не знаете английский, то понять, почему на героя наставили ствол, помогут субтитры.

УСПЕШНЫЙ СТАРТ
ФОРУМ РАЗРАБОТЧИКОВ

В игровой индустрии полно замечательных историй про Золушек, когда сначала все было просто ужасно, но кончилось грандиозным успехом. Например, как несколько небритых парней занимались какой-то ерундой в софтверной компании, но в свободное время создавали хит. У отечественной индустрии успехи, конечно, не столь грандиозны, но тоже есть о чем рассказать. Как студенческое общество любителей компьютерных игр с российской окраины бредило новыми идеями, как под эти идеи была заложена благоустроенная квартира одного из мечтателей и как хорошо все закончилось. Или как несколько человек на другом конце страны бросили хорошо оплачиваемую работу ради призрачной надежды, делали игру без какой-либо финансовой поддержки, и у них тоже все получилось.

Такие истории будоражат мозг. Если у других сложилось, почему бы не попробовать? Чем они лучше? И самодеятельные разработчики решают стать профессионалами. Но вопрос, чем другие лучше (или чем они хуже других), часто проясняется тогда, когда что-либо менять уже поздно — машина родителей продана, квартира заложена, банк требует возвращения кредита, а до результата, на который возлагалось столько надежд, все так же далеко, как вначале. Слишком часто начинающие разработчики делают столько ошибок, что первый этап развития становится последним.

Рекомендации по начальному строительству игровой компании нам сегодня дают:

ChS — **Михаил Пискунов**, ведущий сценарист **KDV Games**;

Feodor — **Федор Мукин**, геймдизайнер **Wargaming.net**;

ALexusB — **Алексей Бобровников**, ведущий геймдизайнер «**Корсаров: Возвращение легенды**» студии **Seaward.ru Team**, сейчас занимается новым проектом в компании «**Акелла**»;

Евгений Жуков — исполнительный директор **Abyss Lights Studio**, Украина;

dab — **Алексей Дубовой**, руководитель и главный программист **Elemental Games**.

Представители «Игромании» — **Владимир Болвин**, **Алексей Макаренков** и **Светлана Померанцева** — послушали разработчиков, пересчитали карманную мелочь и решили пока подождать со своими амбициозными проектами.

Начало начал

Игромания: Как начинающим повысить шансы на успех? С чего начинать? Чего избегать?

[ChS]

Главное для команды — наличие ядра. Это люди, за плечами которых опыт совместной работы и хотя бы один завершенный проект. Необязательно выпущенная и проданная игра, но хоть что-то законченное, какая-то достигнутая общими усилиями цель. Не менее важна мотивация, люди должны отдавать себе от-

Samorost 2

Machinarium

Неплохой способ поднабраться опыта в геймдеве — выпустить один-два бесплатных проекта, а затем уже браться за что-то серьезное. Взять, к примеру, Якуба Дворски и его студию Amanita Design. Сначала они (на самом деле 90% работы делал Якуб) выпустили две части флэш-квеста Samorost (вторая часть была платной, открытие всех уровней стоило $7), а теперь трудятся над коммерческой игрой Machinarium. Одно плохо — собрать классную команду для работы над проектом, который заведомо не принесет прибыли, довольно сложно.

чет, почему они выбрали именно игры, а не развитие сети киосков по продаже мороженого, например.

Обязательна трезвая оценка собственных сил и текущего положения в игровой индустрии. Если у вас нет представления о том, какое место займет новорожденная компания на рынке (сейчас и в будущем) и почему, лучше в геймдев даже не соваться. У начинающих с этим сложно. Они готовы сворачивать горы (хотя, может, и в горах не были ни разу), получать баснословные суммы за свой «мегахит», чтобы остаток жизни провести на островах Бали в окружении роскошных красавиц (из числа наиболее симпатичных фанаток «мегахита»). Идеализм — это хорошо, но жизнь непременно внесет свои суровые коррективы. И опытные товарищи помогут справиться с неправильными представлениями.

Иными словами, начинающая команда должна быть не такой уж и начинающей, в ней обязательно должно быть несколько опытных специалистов. Случаются, конечно, исключения, когда успешный старт делает какой-нибудь студенческий коллектив, но чем взрослее становится игровая индустрия, тем реже это происходит.

[ALexusB]

Последовательность на самом деле очень простая, вот только споткнуться можно на любом из шагов. Создается команда, а не просто группа товарищей по принципу «а давайте». Затем делается что-то осязаемое (диздок, концепты, арт, наработки по игровому движку, демо). Издатель хочет видеть вещи, которые он может «пощупать» и оценить возможную прибыль. А не то, что только предстоит сделать, или прожекты, которые еще неизвестно как реализовывать. Такое может себе позволить только проверенная команда с несколькими релизами за плечами.

В любом случае начинающим не нужно сразу регистрировать фирму, набирать сотрудников и платить им зарплату, если нет уверенности и готовых материалов для создания конкретной игры. Не стоит бросать клич *«делаем игру, пока не решили, какую, но деньги уже платим»*. Ничего хорошего из этого не выйдет.

[Жуков]

Для успешного старта в игровой индустрии требуется (в порядке важности): опыт; четкое видение проекта (бизнес-план, концепт); связи, желательно личные контакты с правильными людьми. Разбираем по пунктам:

Опыт. Имеется в виду опыт продаж и опыт руководства проектом, желательно игровым, от начала до конца. Остальные виды опыта не в счет: опыт программиста, 2D/3D-художника, дизайнера вам мало помогут, это нужно конкретным сотрудникам, но не руководителю. Слишком много команд прокололось именно на том, что классные специалисты пытались начинать бизнес (и я не исключение), не имея опыта продаж и руководства командой или проектом. Суровая правда жизни в том, что бизнес — такая же область деятельности, как программирование или рисование. И ему придется посвящать все свое время. А значит, будет нереально совмещать продакшн-должность (ху-

Основные правила стартапа

[dab]

Я бы сказал, что каждый случай успешного стартапа уникален. Из своего опыта разработки «Космических рейнджеров», из опыта нового стартапа, который, надеюсь, скоро закончу, я сделал ряд выводов. Сразу отмечу, что имеется в виду тот случай, когда денег нет, привлекаются бесплатные энтузиасты, а проект большой.

■ Ядро команды должно состоять из 1-3 человек, и эти люди должны быть готовы сделать 90% игры;

■ Настраивайтесь, что все остальные не будут работать вообще или их вклад окажется минимальным;

■ Обязательно будут люди, которые неделю или месяц поработают, затем желание делать игры у них пропадает. Совсем. Таких подавляющее большинство;

■ Ядро должно состоять из очень продвинутых кадров. Возможно, у них и нет законченных проектов, но каждый должен хорошо разбираться в своей области. Если таких людей нет, проект завершить невозможно. Чтобы научиться программировать или рисовать, нужно много лет, за это время ваш пыл иссякнет, а люди не будут ждать, пока вы чему-то не научитесь;

■ Наличие отличного программиста в руководстве проектом обязательно. Потому как идеи без реализации ничего не стоят. И никто другой не сможет определить, можно ли реализовать задумки или они совершенно бредовые. Если такого человека нет, проект завершить тоже невозможно;

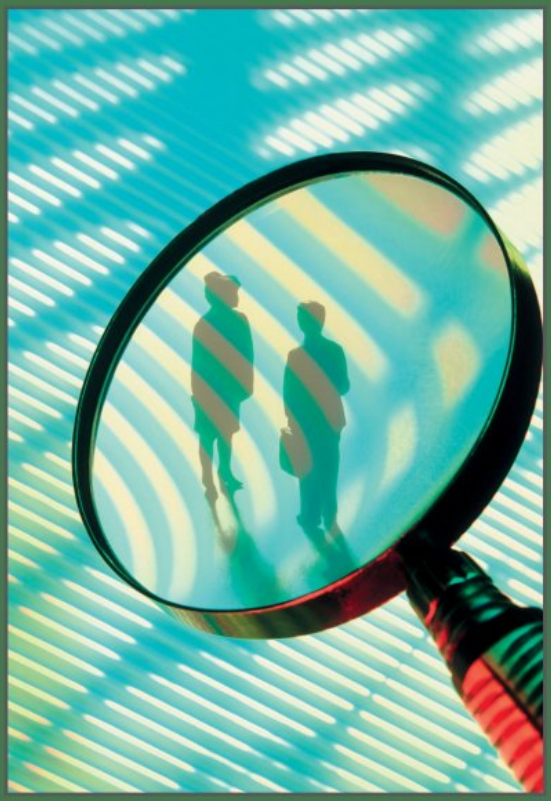
■ Все отвечают за проект, но кто-то берет на себя больше. У руля должен находиться яркий лидер. Он же обычно занимается геймдизайном. Если такого нет — опять проект завершить невозможно. Лидер цементирует команду своей уверенностью и харизмой, потому как жизнь состоит не только из белых полос;

■ Изначально искать художника вовсе не обязательно. Для демоверсии достаточно взять графику из других игр (кстати, это никакой не плагиат, когда дело дойдет до коммерческой стадии, у вас будет уже своя графика). Благо соответствующих инструментов в последнее время стало много. Графикой можно заняться вплотную, когда на горизонте появится издатель;

■ Безусловно, люди, составляющие основной костяк команды, должны быть фанатами своего дела. Разработка может тянуться годами. Это требует сильной мотивации, которую нельзя подпитывать деньгами, поскольку их нет. Только уверенностью в успехе;

■ Проживание в одном городе для всех руководителей и ведущих специалистов обязательно. Команда должна постоянно встречаться, отмечать праздники и так далее. Вроде бы мелочь, но и без этого проект завершить крайне сложно. Люди не будут чувствовать себя единой командой, а запал быстро пройдет, все разбегутся;

■ Что бы ни говорили, надо делать игру мечты. Иначе желание что-то делать быстро пройдет и вы не сделаете ничего. Только не переусердствуйте. Думайте, что можно сделать в разумные сроки, а что нет. Мечта должна быть реализуема. К сожалению, часто такого понимания нет, люди несут полную ахинею, которая либо неиграбельна, либо нереализуема;



■ Основная часть команды должна работать полный рабочий день, минимум по восемь часов, даже если нет денег. Если основная работа отнимает большую часть времени, вы не сможете закончить проект, поскольку ваша эффективность будет близка к нулю. Если вы будете работать, допустим, по два часа в день, на создание игрового движка вам потребуется пять и более лет.

Сделать большую игру сложно, а из всего перечисленного становится понятно, почему так мало завершенных стартапов.

Это важно знать

[dab]

■ Если есть желание стать разработчиками, начинайте делать игры. Даже если поначалу у вас ничего не выйдет, вы приобретете бесценный опыт, с которым любая игровая студия предложит хорошую зарплату;

■ Не ходите к издателю, если на руках нет играбельной демоверсии. Даже если вам повезет и вы подпишетесь («подписаться» на сленге разработчиков означает заключить с издателем контракт), у вас окажется очень мало времени, чтобы завершить игру. Крутые проекты за полтора года не делаются. В результате ваши проценты (отчисления с прибыли) будут невысокими, и вы обречете себя на вечное производство «середнячков» — это в лучшем случае — в условиях постоянной нехватки средств. Вы должны понимать, что основные деньги собирают топовые игры, остальным достаются крохи. И если вы сделали посредственную игру, на хорошую опять не будет денег. Более того, вам придется содержать команду, а издатель будет поджимать со сроками;

■ Изначально нужно либо брать готовый перспективный движок, либо делать все основательно, с расчетом на то, что ваш движок с минимальными переделками потянет целую серию игр;

■ Если ядро команды состоит из нескольких человек, обязательно договоритесь о процентном распределении. Потому как люди разные, взгляды не всегда совпадают и отношения постепенно меняются. Очень часто те, кто вначале были друзьями, со временем превращаются во врагов. Особо наглые кидают других. Проработав много лет на энтузиазме, вы можете оказаться за бортом, и никому ваш вклад в игру будет неинтересен;

■ Пытайтесь понять друг друга, даже если сложно. Иногда стоит пересилить себя и пойти на уступки, даже если вы считаете себя правым. Это лучше, чем спорить до изнеможения.

■ Не стоит обольщаться по поводу материального вознаграждения. Я, к примеру, за три года разработки первых «Космических рейнджеров» получил $2000. То есть по 1400 рублей в месяц — уборщица в школе получает больше, не надрываясь. Если бы игра не понравилась игрокам, больше я бы и не заработал.

дожник, программист, дизайнер) и решать вопросы финансирования и руководства. Мне повезло — никто нам не поверил и денег не дал. Пришлось самим научиться их зарабатывать.

Четкое видение проекта. Начинать «смотреть» лучше всего в самое далекое будущее. Кто купит именно вашу игру, какова возможная прибыль? Из этого делается вывод, на какой бюджет можно рассчитывать, а то сплошь и рядом наблюдаю ситуации, когда на игру тратится больше, чем даже чисто теоретически можно заработать при продаже. И как следствие: что за проект можно реализовать в рамках такого бюджета. То есть нужна четко построенная схема «прибыль — бюджет — проект».

К сожалению, у большинства команд (и мы не были исключением) все происходит с точностью до наоборот: «*Будем делать такую вот игру мечты! Денег надо будет много. Кому и за сколько это продать, пока неясно, пускай издатель с этим парится*». Вроде бы очевидно, что так мыслить нельзя, но почти все новички именно так и делают.

Связи. В первую очередь помогают в плане предварительной экспертной оценки жизнеспособности проекта с определенной долей объективности. Во-вторых, возможно, помогут в поисках канала сбыта. Ну и в-третьих, не исключено, что связи же помогут найти прямые инвестиции или дадут понять, как заработать новые деньги.

Для благоприятного старта требуются все три вышеперечисленных пункта плюс везение, харизма, упрямство и собственная «скважинка» на заднем дворе (или паровоз на запасном пути).

При этом не надо ради идеи (подчеркиваю, идеи), основанной на голом энтузиазме:

■ бросать работу в стабильной студии (или где вы там работаете?);

■ раскручивать родственников на деньги;

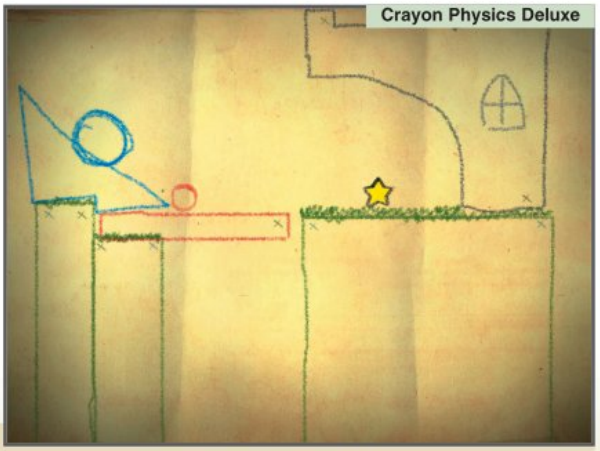
■ закладывать квартиру, машину, недвижимое либо движимое имущество.

Есть куда более приятные способы промотать деньги. Голую идею стоит предложить тому, кто будет в состоянии реализовать ее в рамках действующего бизнеса.

Как оформить отношения

Мания **А на каком этапе команде любителей требуется оформить юридическое лицо? Когда молодой команде превращаться в Entertainment, Interactive, Ltd, ООО и ЧП? Что это дает? Повышаются ли шансы на заключение договора с издателем?**

Audiosurf


Crayon Physics Deluxe

Для начинающего разработчика очень важно, чтобы его заметили издатели. Добиться этого можно, принимая участие в выставках и фестивалях. Например, Independent Games Festival, где выставляют свои работу инди-разработчики. В этом году, например, второе место на фестивале заняла игра Audiosurf, а разработчика тут же заметили в Valve Software (сейчас игра продается через Steam). Занявшая первое место игра Crayon Physics Deluxe (тоже сделанная одним человеком) привлекла к себе еще больше внимания; когда игра выйдет, она, скорее всего, будет продаваться очень неплохо.

«Модный» старт

[ALexusB]

Я начинал с обычного мода к «**Пиратам Карибского моря**». Позднее он вырос в аддон «**Корсары: Возвращение легенды**». Довольно долго (2,5 года) процесс разработки шел просто так, ради фана и драйва, практически в одно лицо. Понятное дело, без денег. При этом была (и есть) основная работа, где зарабатывались деньги на житье-бытье. Постепенно образовалась команда (Seaward.Ru), подключались такие же психи, как я. Позже, после переговоров с «Акеллой», встали на коммерческие рельсы и выпустили две игры: «Корсары: Возвращение легенды» и продолжение «**Корсары: Город потерянных кораблей**».

Тянуть две работы очень сложно. Это реально, если ничего не отвлекает, но для проекта с нуля (без движка и накопленных за три года материалов) — утопия. Только изменений в движке базовой игры набежит на многие тысячи человекочасов, без помощи со стороны тут не обойтись. У нас было много фанатов-форумчан, которые делали что-то за интерес (за упоминание в титрах, за опыт). Благодаря им удалось наладить тестирование. И все же до релиза такие «народные» разработки доводят главные действующие лица команд, а не сами команды (там большая ротация, и вклад каждого участника крайне мал). Управление комьюнити — это отдельная песня. Но как бы то ни было, у нас все получилось.

Сейчас ребята из Seaward.Ru работают уже над третьим проектом, а я занимаюсь другой разработкой в сотрудничестве с «Акеллой». Опять стартую, но уже имея за плечами некоторый опыт и расположение издателя.

[ChS]

Создание юридического лица — отнюдь не начальный этап в жизни команды разработчиков. Компания (в качестве юридического лица) — это очень мощный, но сложный и дорогой в обслуживании профессиональный инструмент. Не меньше, но и не больше. Как экскаватор по сравнению с лопатой. Экскаватором выкопаешь больше, но сама по себе выемка грунта не самоцель. Перед таким ответственным шагом нужно научиться использовать профессиональный инструмент и, главное, отдавать себе отчет, где копать. Кому ваши ямы будут нужны?

[Feodor]

Важность юридического оформления стоит приблизительно в одном ряду с выбором компьютеров, столов и мышек для сотрудников. Это не то, на что надо тратить много сил. Лицо потребуется только тогда, когда «завтра подписывать договор». Подписывать! А не обсуждать. То есть когда все уже решено окончательно и бесповоротно. Сделать это нетрудно — надо нанять бухгалтера и дать ему денег. Он все сделает сам.

[Жуков]

Смысл этой операции в юридическом оформлении отношений между сторонами или партнерами и фиксации имущественных прав интеллектуальной собственности на ком-то или чем-то.

На шансы заключения договора с издателем это никак не влияет, однако является обязательным условием такой сделки. Все необходимые документы подготовит юрист. Он все оформит и подскажет. Длительность оформления зависит от страны, города, региона, типа компании.

К тому же желательно ограничить круг «отцов-основателей». Чем меньше народу, тем легче дышится. Компания с более чем тремя учредителями — базар и бардак. В идеале основатель должен быть один. Если больше, все зависит от обстоятельств. Главное, кто контролирует финансы. Обычно именно здесь впоследствии возникают серьезные разногласия, так что решайте этот вопрос заранее.

[ALexusB]

В общем-то, оформиться можно на любом этапе. С самого начала или в процессе (если черный нал рулит). Все упрется в ваше желание официально получать деньги, а издателю надо обосновывать траты на вас в своей бухгалтерии. Начинающие часто работают «за интерес». При этом даже устойчивые группы не спешат с оформлением, пока нет конкретных перспектив. Мой личный опыт — три года без оформления.

Список необходимых документов определяется организационно-правовой формой юридического лица (ООО, АО и т.д.).

Регистрация занимает от одного дня до нескольких месяцев. В первом случае за скорость придется расплачиваться — название компании вы регистрируете вместе с документами, какое уж будет. Причем в уставе фирмы должно быть прописано, что она может заниматься разработкой софта и компьютерных игр, иначе регистрация окажется бесполезной.

В любом случае, сначала хорошенько подумайте, договоритесь, кто учредители, в ка-

Квартира в жилом доме или шикарный офис — с точки зрения разработки игр, разницы никакой (в квартире работать даже уютней), а стоимость аренды различается в разы. Вот только не забывайте, по закону сдавать квартиру под офис нельзя, соседи могут сообщить «куда надо» о том, что каждый день в квартиру приходят неизвестные люди, и вы нарветесь на серьезные штрафы.

ких долях, какие гарантии остальным, должности, оклады, штатное расписание. Потом это все поможет ответить на вопрос *«где деньги, Зин?»*.

Офисные страсти

Допустим, юридическое оформление завершилось успешно или, наоборот, новички решили пока не регистрироваться. Следующий вопрос: где делать игру? Понятное дело, грезится офис, в котором сексапильная секретарша разносит утомленным сотрудникам капуччино в тоненьких фарфоровых чашечках. А что в реальности?

[Feodor]

Чтобы делать игру, достаточно снять квартиру. Конечно, если деньги девать некуда, снимайте офис и нанимайте секретаршу. В реальности ничего такого не требуется. Тут речь идет скорее о ролевой игре в «игровую компанию», где главную роль исполняет хозяин лишних денег.

[Жуков]

Офис требуется в случае, когда кому-то из специалистов необходимо работать вместе, в группе. В сложном игровом проекте для слаженной работы пяти и более человек офис нужен обязательно. Помимо прочего, это самое удобное место для встреч, планирования и обсуждения текущих этапов. Да и с издателем встречаться, показывать команду и продукт тоже где-то надо.

Если речь идет о фронт-офисе — куда приводят, чтобы показать и продать, — есть смысл потратиться и на шикарное помещение в центре, и на томную длинноногую секретаршу с манерами. Если же речь идет о продакшн-офисе, подойдет любое помещение, удобное для работы и технически оборудованное (трехфазное электричество или 30 Кв линия, телефоны, интернет).

Самый первый наш офис был в Институте кибернетики — старое «совковое» здание на окраине, куда приходилось добираться очень долго, с многочисленными пересадками, вдобавок был неудобный режим пропусков и прочие прелести государственной бюрократии.

Второй офис располагался в центре, в квартире старинного дома (там две трети квартир сдавались под офисы). Было круто, шикарно и неоправданно дорого. Клиенты к нам практически не ездят, посему подобный выпендреж ничем не оправдан.

Третий офис располагается тоже в квартире, но в спальном районе. Рядом супермаркет, аптеки, магазины, тренажерный зал — в общем, все что нужно. Половина команды живет в соседних домах. До метро десять минут пешком. Никаких проблем с пробками на дорогах и общественным транспортом. Цена аренды, соответственно, на порядок ниже. Сегодня в центре Киева можно снять офис как за $80/м, так и за $5000/м — на выбор. Мы платим $20/м, что крайне недорого. Обычно заключают договор минимум на год с оплатой первого и последнего месяца.

Площадь надо считать из расчета 4 кв. м на человека минимум, а лучше 6-8. Планировка также вносит коррективы. Например, комната квадратной формы на 20 кв. м позволит посадить меньше людей, чем прямоугольная того же метража или вытянутый коридор, поскольку в центре остается «ничейный» пятачок. Там никого не посадишь, а деньги за метры придется платить исправно.

[ALexusB]

А мы очень долго работали удаленно. Форум, ICQ, электронная почта, FTP — на начальных этапах это оптимальный вариант. Многие участники вообще из зарубежья. У меня до игровой индустрии были проекты офшорные (для других стран) и удаленное внедрение систем, когда заказчик далеко.

Это сложно, подразумевает определенные методы и стиль. Но некоторым людям проще по аське говорить, чем встать и сходить в соседнюю комнату. Плюсы? Офиса нет, никаких расходов на помещение. Так что это вопрос подхода и команды. Если ваши люди работают только тогда, когда на них смотрят, — что ж, придется подумать об офисе, но тут уже вопрос: а нужна ли вам такая разболтанная команда?

В итоге все упирается в издателя и отношения с ним. У них свой продюсер, а это от-

Корсары: Возвращение легенды

Damnation

Red Orchestra: Ostfront 41-45

Еще один путь прорваться в большой геймдев — модостроение. Такие игры, как Damnation (выходит в конце этого года) и Red Orchestra: Ostfront 41-45, выросли из любительских модификаций для серии Unreal Tournament. Кстати, во многом этому поспособствовало участие проектов в конкурсе Make Something Unreal, который ежегодно проводит Epic Games. А, например, игра «Корсары: Возвращение легенды» выросла из мода к «Пиратам Карибского моря».

дельный зверь и отдельная тема. С ним как повезет. Рост обеспечивают деньги. Инвестирование своих кровных без каких-либо договоренностей влечет чумовые риски. Этим можно заниматься ради фана, без ущерба для семейного бюджета. Как хобби. Возможен еще вариант, когда деятельность команды спонсирует игрок, который работает в Газпроме и хочет играть в свою игру. И ему неважно, окупиться она или нет. Но если стартап с улицы, игра должна заинтересовать кого-то еще, кроме вас. Иначе окажетесь там же, откуда начали, — на улице.

Мы три года работали без офиса и сняли его лишь недавно для нового проекта; его делаем с нуля при поддержке издателя.

Мания: Разобрались с бумагами, с офисом, самое время приступать к разработке... И тут выясняется, что, даже работая по двадцать часов в сутки, три человека будут делать игру десять лет. Нужны рабочие руки. А денег у команды «с улицы» практически нет. Что делать?

[Feodor]

Использовать бесплатный аутсорсинг — энтузиастов, которые согласны работать за опыт, за компанию, за идею. Стоит привлекать все ресурсы, какие только можно. Искать за бесплатно, за имя в титрах. Это если денег нет. Не самый лучший вариант для стартапа — большая текучка, непредсказуемое качество. Чтобы исключить утечку информации, придется подписывать с постоянными участниками NDA (non-disclosure agreement, договор о неразглашении) и никому ничего лишнего не говорить. Очень хлопотный вариант. Надо искать деньги; тут либо банк, либо инвестор, либо издатель. Часто спрашивают, какой вариант лучше. Правильный ответ — тот, кто дает больше денег, ну или хотя бы просто соглашается дать. Такое, чтобы все три варианта сработали одномоментно, — редкость. Надо сходить ко всем, поговорить, причем не ныть «вот нужны деньги, мы, наверное, сможем заработать» — в этом случае 100% никто не даст ни копейки. Надо искренне верить в свой успех и убедить в этом других.

[Жуков]

Никогда не связывайтесь с энтузиастами! Такая бесплатная помощь обходится крайне дорого. Если вы не оплачиваете работу, у вас нет никаких механизмов, чтобы управлять людьми. Они могут и, скорее всего, будут делать только то, что им нравится, и тогда, когда им нравится. Исключать утечки нужно договором и материальной заинтересованностью. Причем не «либо-либо», а вместе. Ищете средства хотя бы на начальную разработку. За игру «на бумаге» сегодня мало что дадут, если инвестор, уж простите за грубость, не полный идиот. Наилучшее решение — собственный бизнес, необязательно связанный с игровой индустрией.

Высокие и низкие старты

Мания: Как вы считаете, сегодня стартовать легче, чем пять-десять лет назад? Почему в последнее время так много обратных историй, где вначале все было шикарно, а в конце акционер называл работу компании самодеятельностью?

[ChS]

В принципе, да. Появилось больше возможностей за счет разнообразия игровых платформ, форматов, каналов и моделей дистрибуции. А «игровые компании», которые за все время существования не произвели на свет ничего, кроме радужных обещаний, — это совсем даже не новость, а естественный экономический процесс, во всех странах и сферах деятельности подобное происходит. Если, к примеру, вспомнить историю с игровой приставкой Phantom, наши случаи вообще покажутся смехотворными. Не тот масштаб (на разработку консоли Phantom было истрачено $25 млн, привлекалось множество издателей, а в итоге на презентации фирма **Infinium** показала заинтересованным лицам приставку, в которой работали только лампочки подсветки логотипа).

[Feodor]

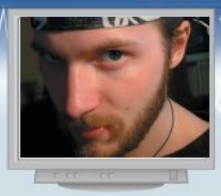
Начинать всегда трудно. При этом о провалах говорят значительно чаще, чем об успехах, потому и складывается порой неприглядная картина. Только это неправильно — публично рассказывать, как у нас все плохо. Хорошего ведь тоже хватает.

[Жуков]

Стартовать сейчас легче — за прошедшее время накопилось много счастливых историй, когда все обогатились. Это уменьшает бдительность инвесторов. Как результат — много громких стартапов. Однако это никоим образом не влияет на количество успешных проектов, поскольку круто стартовать — это даже не полдела, а значительно меньше. До релиза доползает в разы меньше народу, а до прибыльности дотягивают и вовсе единицы. ■

Даже если ваши моды не попадают на верхние строчки чартов, и их не замечают разработчики, это еще не повод расстраиваться. В процессе создания дополнений вы набираетесь опыта. Освоив основные программы трехмерной графики, уже можно подавать заявку на должность 3D-моделлера. Для начала, скорее всего, придется поработать на аутсорсе (удаленно), а потом, возможно, и в штат примут. К примеру, создатели моделей для «Крика волка» (мод к Neverwinter Nights 2) и «Дар Кинарет» (TES 4: Oblivion) сейчас работают в крупных игрострой-компаниях.

Ведущий рубрики: **Алексей Макаренков**



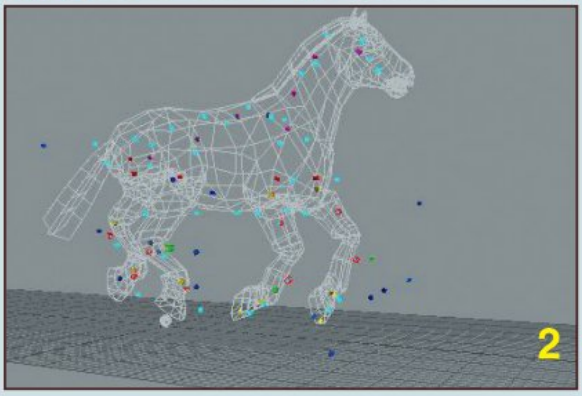
ГОРЯЧАЯ ЛИНИЯ ИГРОСТРОЙ

24 часа в сутки вопросы по созданию, модифицированию и вскрытию игр принимаются на адрес gamedev@igromania.ru и по SMS на короткий номер 1121 с префиксом #dev (в начале сообщения печатаете слово #dev, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — около 3 рублей. Обратите внимание, что ответы на вопросы даются только в журнале.

В кадре — животные

Вот вы постоянно рассказываете про технологию motion capture (мокап), но ведь с ее помощью можно снимать только движения людей, а значит, она подходит лишь для анимации гуманоидных персонажей, а для всех остальных приходится рисовать анимацию по старинке, ручками? Или есть какие-то методики, за счет которых можно упростить процесс анимирования? — *SMS с номера +7-903-*-67-91***

1



2

3

Нацепить motion capture-аппаратуру можно хоть на лошадь, хоть на слона. Вот только стоить будет очень дорого. Но если бюджет позволяет, то никаких проблем.

Датчики движения, применяемые в motion capture, теоретически можно нацепить абсолютно на любой живой (и даже неживой) объект, прибор досконально снимет показания. Другое дело, что для игр нужны все же очень четкие анимации. А это значит, что существо, на котором закрепили датчики, должно двигаться по сценарию. Человек, особенно если его специально подготовить, может запросто выполнить нужные аниматору движения. С животными сложнее. Какого-нибудь носорога не заставишь бегать перед камерами (а это относительно небольшая площадка) в ритме аллюра. Рыбу тоже просто так не заснимешь.

А вот, например, лошадей для motion capture очень даже используют. Разработчики **Age of Conan** (компания **Funcom**) рассказали нам, что именно таким образом они переносили движения ездовых животных в игру. На коней и управляющих их людей цепляли десятки датчиков, вокруг арены ставились камеры, после этого лошади пускались сначала шагом, потом рысью, потом аллюром с плавным переходом на галоп. Препятствия тоже ставили и заставляли лошадей через них прыгать. Самым сложным оказалось заснять брыкания. Нет, лошадь по команде охотно била задними копытами, вот только движение оказывалось слишком быстрым для камер, картинка получалась смазанной.

Анимационная рутина

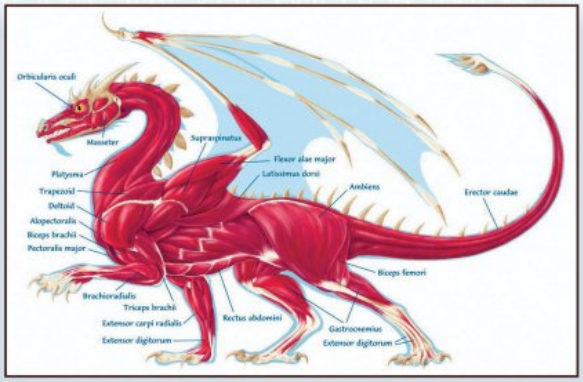
Я организовал игровую студию, и мы уже вовсю трудимся над своим первым проектом — простенькой бесплатной MMORPG. Я, как руководитель компании и главный геймдизайнер, уже наладил почти все ветки производства игрового контента, но запнулся вот на какой проблеме. Никак не получается поставить на поток производство персонажей и их анимации. Нет общей стилистики движений. Вроде бы каждый герой двигается нормально, но когда несколько персонажей оказывается на одном экране, то полный швах — какой-то танец разбитых параличом даунов. Да и сами персонажи получаются разношерстными, сплошной визуальный разброд и шатание.

А ведь наверняка есть методы массового производства героев и анимаций, делают же все это как-то в крупных студиях. Мокап (motion capture) не предлагать, у нас на него денег нет. — *Николай Пригожин*

Между прочим, очень серьезная проблема, с ней сталкиваются практически все начинающие разработчики. А ведь им бы жилось куда проще, если бы они знали всего лишь одну хитрость, применяемую при моделировании и анимировании персонажей, — речь о «модельной ротации» или, если хотите, о замкнутом цикле разработки персонажей.

Вот как это работает на практике. Вылавливается главный художник команды и на несколько рабочих дней предоставляется в полное распоряжение арт-директора или дизайнера проекта (в зависимости от того, кто у вас ведает графикой). За это время он должен сделать наброски и концепты отдельно взятой группы персонажей. По какому принципу их объединять, нужно решать в каждом случае отдельно. Например, монстров проще всего группировать по местам обитаний и локациям: чтобы стилистика их исполнения и анимация были выполнены в одном ключе.

Концепты передаются 3D-моделлерам. И с этого момента все герои поступают в циклическое конвейерное производство. Сначала делаются модельки каждого персонажа: тут важ-



Хорошему аниматору нужно разбираться не только в технологиях, но и в физиологии и анатомии. Причем и фантастических существ тоже.

но, чтобы перерыв между созданием был небольшим, иначе моделлер перестанет чувствовать стиль, объединяющий данную группу.

Когда все модельки готовы, начинается цикл анимирования. Первым делом делается грубая анимация основных движений для каждого героя. Например, бег, прыжки, приседания, атаки. После этого для каждой модельки делается подробная анимация ног. От нижних конечностей пляшем неспроста: именно ноги определяют центр тяжести персонажа, из которого строятся все прочие анимации, а главное — мелкие движения. Когда анимация ног для группы персонажей будет готова, для всех героев последовательно делается анимация рук, различные изгибы позвоночника, повороты головы. В последнюю очередь, но опять же последовательно выполняется анимация одежды и лица.

Подобный подход позволяет даже не самому лучшему моделлеру и аниматору добиться стилистического однообразия сразу у нескольких десятков персонажей. Именно по такому принципу создаются модели в подавляющем большинстве крупных компаний.

Рекламная кампания

Я вот наблюдаю за разработчиками и издателями и пытаюсь понять: почему они начинают рекламные кампании игр в самое разное время? Кто-то чуть ли не за два года до релиза, кто-то за год, а кто-то вообще месяца за полтора-два до выхода. Я сама работаю пиарщиком (правда, в области, далекой от компьютерных технологий), так у нас все схемы давным-давно отлажены, заранее известно, какой продукт и в какое время нужно начинать раскручивать. А эти ваши игроиздатели мечутся, словно рыбы в неводе, создается впечатление, что они толком даже не понимают, когда нужно стартовать рекламные кампании. — *Татьяна Коржина*

По мнению самих пиарщиков игроиздательств, подобного рода метания называются «поиском особенностей раскрутки на отечественном рынке». На Западе же эти схемы давно отработаны. Впрочем, если верить докладам, прозвучавшим на КРИ-2008, метались зря: никаких национальных особенностей пиар игр не имеет, у нас отлично работают схемы, давным-давно отшлифованные за рубежом.

Упрощенно раскрутка любой игры выглядит следующим образом. Когда проект готов процентов на 15-20, его анонсируют. При этом сообщают минимум полезной информации и показывают от силы 3-4 арта или скриншота, так создается интрига. После этого на протяжении 3-4 месяцев прессе и игрокам скармливаются крупицы информации об игре, самая важная задача на этом этапе — не переборщить. Исследования наглядно показывают, что если перекормить людей информацией на раннем этапе, то они, во-первых, утратят через некоторое время интерес, а во-вторых, когда издатель выкатит какую-то стратегическую важную деталь (скажем, продемонстрирует геймплей), будут воспринимать ее как «еще один фактик». Не менее важно и то, что к началу мощной пиар-кампании может не остаться ничего интересного. Поэтому прессу и игроков кормят как лабораторных мышек: с пипетки по капельке. Да еще и тщательно следят, чтобы никто из разработчиков не открыл каких-нибудь секретов в своем блоге или на форуме. Известны случаи, когда какие-нибудь раритетные скриншоты, которые, по замыслу пиарщиков, должны были впервые появиться в каком-нибудь игровом журнале, просто выкладывались в интернете.

Когда до релиза остается 6-8 месяцев, издатели идут в мощное наступление: ставят рекламу в журналах, запускают (или перезапускают) сайт, активно делятся информацией в блогах, на форумах, приглашают прессу на закрытые показы.

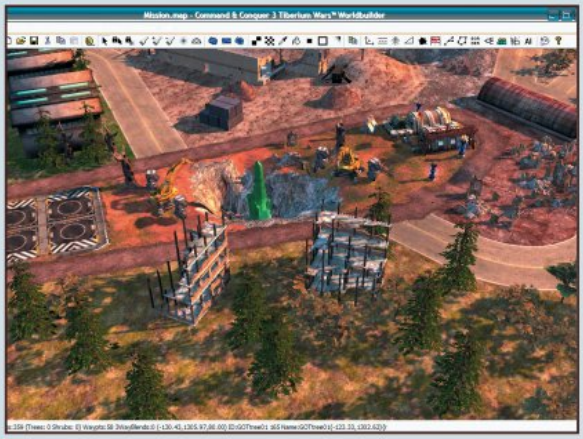
Когда до выхода игры остается 1-3 месяца, начинается настоящая информационная артподготовка. Новые скриншоты, ролики, мини-интервью выстреливаются со скоростью пулемета: до 2-3 в день. Бывает и так, что выход игры специально переносится на несколько недель или даже месяцев, чтобы максимально разогреть публику.

Эргономика игрового пространства

Мы с другом давно занимаемся модмейкерством, раньше в основном экшенами занимались, а сейчас строим относительно небольшую, но тщательно проработанную карту для C&C 3: Tiberium Wars. Обычно перед началом работы мы все тщательно планируем на бумаге, рисуем карту с нескольких ракурсов, но только стены. Когда дело доходит до расстановки объектов, начинается полный хаос. Друг говорит, что телепорт нужно ставить здесь, я же считаю, что в другом месте. То же самое происходит, когда ставим бонусы, строения, сажаем растительность. С C&C 3 тоже заминка вышла: я считаю, что денежные источники надо раскидать по всей карте, а друг категорически против. Скажите, а как вообще профессионалы моделируют карты? Наверняка ведь не только на бумажке рисуют, но и еще что-то делают. — *SMS с номера +7-916-*-87-01***

Единой схемы не существует, зато есть несколько приемов, которые в том или ином виде мы наблюдаем постоянно, когда наведываемся в офисы отечественных и западных игростроителей.

Первый этап вы уже сами назвали — это набросок на бумаге. Уровень рисуется обычно не с нескольких точек, а только вид сверху. Этого достаточно, чтобы определить соотношение закрытых и открытых пространств и наметить основные точки перехода. Кстати, тут есть одно забавное правило, которым



При создании карт для стратегий начинать нужно с моделирования баз.

пользуются многие разработчики. Если вы делаете открытую карту, то на ней все же надо предусмотреть закрытые участки. Оптимальное соотношение — 5:1 (то есть 5 частей «под небом», 1 часть «под крышей»). Если же уровень, наоборот, закрытый, коридорный, выход «на улицу» не предусмотрен, то и в этом случае открытые пространства в виде различных просторных комнат и залов необходимы. Причем соотношение уже будет другим — где-то 3:1.

Дело в психологии. Человек значительно быстрее устает от пребывания в помещении, дает о себе знать скрытая клаустрофобия, свойственная всем приматам. На улице можно бегать значительно дольше, но тут уже вступает в силу другой механизм — находясь много времени на полностью открытом пространстве, человек чувствует себя незащищенным, появляется скрытое желание спрятаться. Звучит все очень абстрактно, но на практике отлично работает. Соотношение закрытых и открытых участков уровней должно быть учтено на самых различных этапах моделирования, в рамках целой карты и внутри отдельных ее элементов. Например, если в составе уровня есть какая-то большая открытая арена (Колизей), то по периметру лучше сделать проходы, где игрок сможет прятаться.

Распланировав все на бумаге, многие разработчики создают уже объемную модель будущего уровня. Некоторые клеят из бумаги, кто-то использует кубики, но лучше всего зарекомендовал себя конструктор LEGO, в нем можно за считанные минуты сделать объемный макет и при необходимости всегда внести изменения.

Кстати, на этом же этапе моделлеры чаще всего планируют, где будут стоять постройки, телепорты, респауны и бонусы, где появятся монстры. Каких-то четких схем нет, но и просто раскидывать объекты по карте нельзя. Во всем должна быть своя логика. Например, дополнительные патроны лучше выдавать игроку тогда, когда он израсходует имеющийся боезапас. Подсчитать это несложно — берется число противников, которые появляются на пути следования персонажа от одной точки «заправки» до другой, считается, сколько патронов нужно на уничтожение каждого, прибавляется около 20% (именно столько зарядов среднестатистический игрок обычно выпускает «в молоко»).

Еще один немаловажный момент. Если уровень подразумевает несколько путей прохождения, то важно предусмотреть, чтобы каждая из дорог была одинаково интересна. А то нередко приходится наблюдать в играх: налево пойдешь — множество интересных локаций и монстров найдешь, направо — длинный серый коридор.

Когда дело доходит до переноса уровня в трехмерный редактор, тоже важно соблюдать последовательность действий. Некоторые начинающие модмейкеры часто пытаются моделировать закрытые уровни «по этажам». То есть сначала делают целиком первый этаж, потом второй, дальше все это как-то стараются состыковать, получается обычно не очень. Над «многоэтажками» необходимо работать по принципу «колбасы». Одномоментно создается сегмент, включающий в себя все этажи по вертикали. И когда «нарезка» готова, она по горизонтали стыкуется.

Если говорить о картах для RTS, тут тоже есть свои, зарекомендовавшие себя схемы работы. Сначала определяются местоположения баз, потом намечаются дороги, затем залежи ресурсов. И только когда все это готово, оформляется остальной ландшафт. Причем так, чтобы доступ к ресурсам рядом со своей базой у игрока был свободный, а к ископаемым противника — затруднен (на пути ставятся реки, горы, овраги). Тут следует руководствоваться еще одним правилом — 2:1:2. Если принять общее число ресурсов за 5, то по 2 части должно находиться у каждого из участников сражения (если их двое) рядом с базой и 1 часть — в общем доступе (на стыке зон влияния). При этом доступ к ресурсам врага игрок может получить, только пройдя через базу противника либо сделав очень большой круг по карте. Ситуации, когда враг атакует вашу базу по прямой и первым делом натыкается на основные источники ресурсов, необходимо исключить.

Самая главная профессия

Интересно узнать, как становятся геймдизайнерами? Нужно ли просто иметь оригинальное мышление или нужны навыки в других областях? — *@ngel*

[Feodor]

Кроме способности соображать, нужен опыт в создании игр. Его можно получить, например, делая модификации.

[marish_plohish]

У нас довольно серьезные требования к кандидатам, но прежде всего мы смотрим на желание человека работать. В качестве примера я приведу требования в **Targem Games**.

В должностные обязанности дизайнера входит:
- дизайн и документирование уровней;
- создание и скриптование игровых процессов на карте;
- расстановка и редактирование NPC, монстров и прочих элементов на уровне.

Необходимы:
- солидный игровой стаж, энтузиазм, интерес к играм;
- опыт работы в аналогичной области (например, участие в серьезных мод-командах, имеющих готовые проекты);
- творческое мышление, изобретательность;
- понимание специфики различных игровых жанров;
- знание редакторов карт и кампаний к популярным 3D-играм;
- умение быстро осваивать новые инструменты и методы работы.

Кроме обязательных требований приветствуется:
- коммуникабельность, умение работать в команде;
- умение связно излагать мысли и писать понятные и грамотные документы;
- знание основ языков программирования;
- желание работать в коллективе единомышленников в долгосрочном проекте;
- образование: предпочтительно высшее (студентов тоже берем).

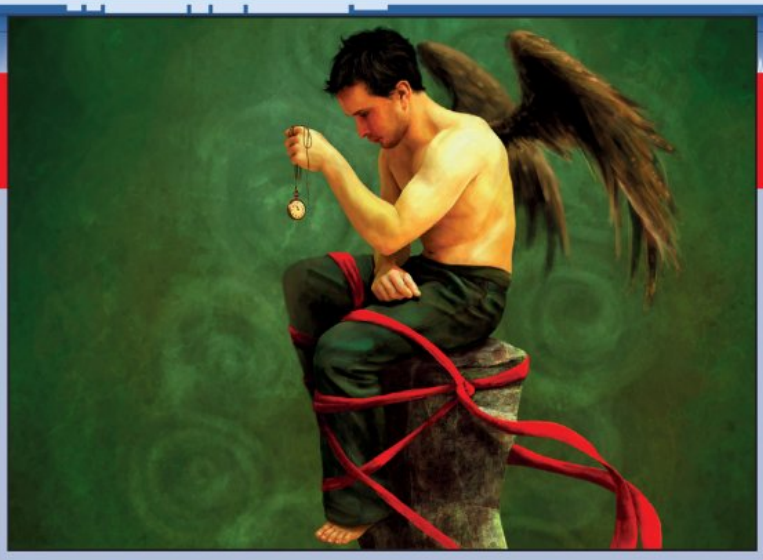
До собеседования желательно списаться с человеком, который отвечает за кадровую политику компании (это может быть, например, директор) и прислать ему по почте резюме с примерами своих работ. Подойдут созданные вами карты или моды, предпочтительно для экшенов. Информацию о том, как составлять резюме, можно найти, например, здесь: ***www.joblist.ru/article/res_add.shtml***.

[Chs]

Наличие оригинального мышления у геймдизайнера — это очень хорошо. Только нужно еще дожить до момента, когда оно понадобится. Необходимы базовые навыки. Например, способность решить такую задачу: делается клон **Crimsonland** или **Alien Shooter**. Определить скорость движения монстров, их здоровье, урон и скорострельность оружия. Задать их таким образом, чтобы играть было интересно.

Причем надо все решить не на бумаге, а в «поле», то есть в игре. Для геймдизайнера критически важна готовность лично сидеть за игрой, много раз проверять и перепроверять свои идеи на деле. Если эти хлопоты даже приятны для вас — поздравляю, у вас задатки геймдизайнера. Стоит развивать этот навык, и когда-нибудь обязательно откроете то, что другие не смогли увидеть.

Самое распространенное заблуждение, что геймдизайнер — это этакий «идеолог» с руками в карманах, который что-то там придумывает и раздает ценные указания команде. В реальности все не так. Геймдизайн — кропотливая каждодневная работа: настройка параметров объектов, настройка прохождения миссий (или квестов) и многое, многое другое. Зато человек, который в состоянии качественно и оперативно выполнять такую работу, ценится на вес золота.



Выхода нет? Выход рядом!

Привет, «Игромания». Читая вас, я постоянно натыкаюсь на термины «эргономика» и «юзабилити». Поясните, что они означают и какое отношение имеют к компьютерным играм? — *SMS с номера +7-916-*-52-71***

*На этот вопрос мы попросили ответить **Михаила «ЗАВХОЗА» Федорова**, продюсера **СТХМ**. В игровой индустрии он с 1997 года, начинал на сайте **www.quake.spb.ru**, который потом вырос в **DTF.ru**, а с 2000 по 2007 год проработал в компании **Creat Studios**.*

Юзабилити (от англ. usability) — удобство использования чего-либо. Мудреный термин относится не только к компьютерным играм, но имеет к ним непосредственное отношение. Если играть неудобно, то стоит ли это делать? У нас к удобству потребителя традиционно относятся без должного уважения.

Когда оказываешься за рубежом, то часто замечаешь, насколько грамотно и изящно решены те или иные вещи, которые у нас выглядят совсем иначе. В российском метро над закрытым проходом написано «Выхода нет». А в японском — «Выход рядом». Казалось бы, одно и то же. «*Функционально никакой разницы*», — скажет иной серьезный товарищ с математическим образованием. И будет неправ.

Многое из того, что называется «интерфейсом взаимодействия человека с миром вещей», часто являет собой триумф эргономики, дизайна и того самого, что обозначают английским словом usability.

Поясню на конкретном примере. Вот взять чемодан. Все знают, зачем он нужен и как выглядит. В чемодане принято таскать всякие тяжелые штуки. Незаменимая вещь в хозяйстве. А теперь представим на минутку чемодан без ручки. Казалось бы, в нем тоже можно носить предметы. Функционально ничего не изменилось. Но довольно быстро выясняется, что это страшно неудобно. Это типичный пример плохого юзабилити. Сразу понятно, что не каждый чемодан одинаково полезен. Ценится только такой, в котором приятно носить вещи. Ощущаете разницу? Зона прямого контакта человека с игрой — интерфейс. Вроде бы в каждой игре он есть, без него никак. Но почему-то играть в некоторые так же удобно, как пользоваться чемоданом без ручки.

Следуя этой логике, чемодан с ручкой — это, наверное, пример хорошего юзабилити. По-своему это верно, но юзабилити — процесс столь же творческий, сколь и бесконечный. Смотрите. Берем чемодан. Приделываем ручку. Ура? Еще нет. Ведь еще можно добавить колесики, кодовый замок, двойное дно, отделения для очков, выдвижную ручку — список можно продолжить. Вот все это вместе является демонстрацией того, как простая, в общем-то, вещь — чемодан — обрастает юзабилити. Оно налипает на него как снежный ком. Если, конечно, этим специально заниматься.

Простой чемодан тоже вполне себе неплох, он прекрасно обходился без колесиков и даже без кодового замка. Но сейчас без них уже не обойтись, потому что удобно, потому что людям нравится.

Так же и с играми. Чтобы играть, зачастую достаточно простейшего интерфейса: приделал одну «ручку» — и готово. Но в какой-то момент выясняется, что если добавить «колесики», то удовольствия от геймплея будет больше. Игра — это процесс, который нуждается в хорошем юзабилити так же, как и любой предмет, предназначенный для использования человеком. А может, и больше, ведь игра — это в первую очередь интерфейс. Любые изменения порой имеют решающее значение. Пример? Пожалуйста. Первые 3D-экшены прекрасно игрались на клавиатуре. Потом из норки выползла мышь, и тот же самый жанр засиял новыми красками.

А возьмите стратегии. Хорошая была игра **Dune 2**. Популярная? Еще как! И мышь вроде бы на месте. Но в **Command & Conquer** появилась возможность выделения юнитов рамочкой и назначения последовательного выполнения заданий, и на фоне этих возможностей замечательная схема Dune 2 потускнела, а жанр приобрел новые обязательные «колесики».

К чему это я? А к тому, что иную хорошую игру от великой может отличать какая-то дурацкая рамочка. Она и в производстве стоит 0,0000001% от бюджета всего проекта, но если о ней вовремя подумали, то становится настоящим спасением. Есть такие разработчики, которые думают об игре как о программе, в которую «можно играть». Можно играть, и ладно. На самом деле это плохие игры. А хорошие — те, в которые играть приятно. И чем дальше, тем больше вопросы конкуренции смещаются в эту плоскость. Не пять щелчков от главного меню до основных событий игры, а два. Не какие-то иконки, а интуитивно понятные. Не «клик», а «клик со спецэффектом».

«*Функциональной разницы нет*», — заявит математик. А она есть. Делайте кнопочки, на которые хочется нажимать, и люди к вам потянутся. Уделяйте удобству больше внимания, и, может, разговоров о кризисе в отечественной индустрии станет меньше. Выхода нет? Выход рядом!

НОВОСТИ ОНЛАЙНОВЫХ ИГР

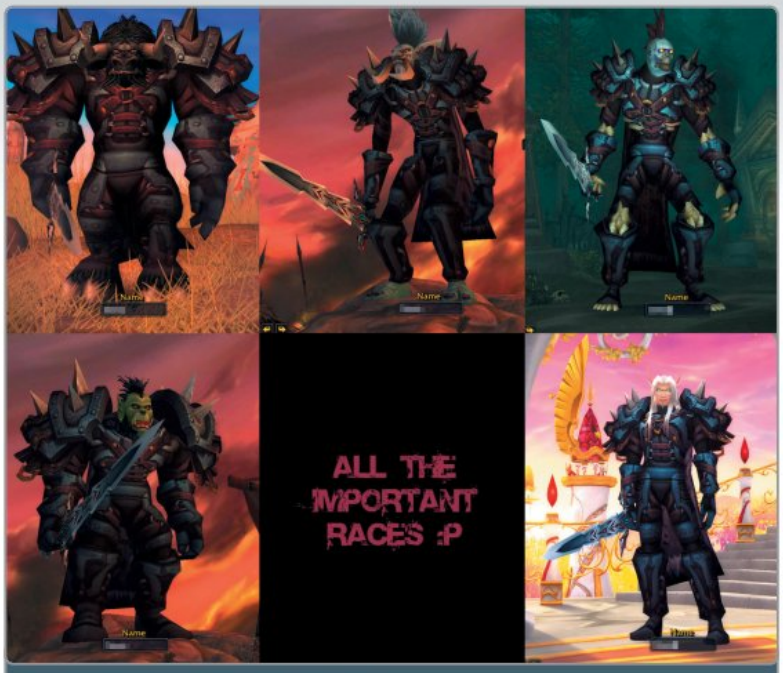
От редактора

Конец лета для онлайновых игр всегда был периодом застоя. Если в июне разработчики еще хоть как-то пытались привлечь внимание игроков к своим проектам громкими анонсами и активно делились информацией о готовящихся к релизу играх, то в июле-августе все разбежались по отпускам и поток новостей сократился до тоненького ручейка. Но в самом начале июля таки случилось одно очень важное, а для всех русскоговорящих онлайн-игроков так и вовсе наиважнейшее событие.

1 июля стартовало альфа-тестирование локализации World of Warcraft. После скачивания и установки специального патча открылся доступ к русскоязычным локациям: Азурегосу (PvE-сервер), Пиратской бухте (PvP) и Ясеневому лесу (PvP). После установки можно продолжать играть на зарубежных серверах, но самое интересное связано с качеством перевода. Оно оставило у нас крайне двойственные впечатления. С одной стороны, за достаточно короткие сроки была проделана огромная работа. И местами очень качественно — например, очень здорово переведены названия городов, некоторые диалоги, локации, прекрасно выполнена озвучка... С другой стороны, в названиях вещей и различных умений на каждом шагу встречаются такие перлы, что хоть стой, хоть падай. Русскоязычное WoW-сообщество на ногах не удержалось и дружно выпало в осадок. Вот лишь несколько примеров, от которых волосы на голове встают дыбом. «Роговскую» возможность Cheap Shot перевели как «Дешевый выстрел». А ведь на самом деле это удар, а вовсе не выстрел, к тому же удар достаточно дорогой в плане энергозатрат. Ну и, кроме того, в любом словаре можно подсмотреть, что Cheap Shot переводится как «удар по больному месту». Другой хит альфа-локализации — возможность Leader of the Pack перевели как... приготовьтесь... «альфа-самец»! Ну и еще пара названий из категории «без комментариев»: «Резвый баран праздника пива», «Шелковые брюки Жестокого гладиатора», «Ломтерезка Мстительного гладиатора» и апофеоз локализаторского творчества — «Взрыв разума». Да, действительно, взрыв. Контраст между отдельными элементами перевода — колоссальный. Что-то сделано на пять с плюсом, а что-то вызывает откровенное недоумение — уж не «Промтом» ли переводили? Искренне надеемся, что к финальной версии все косяки и недочеты поправят, потому что играть в нынешнюю версию просто невозможно: первые 15-20 минут пародия на оригинальные названия забавляет, а дальше начинает раздражать.

*Кстати, одновременно с выходом альфа-локализации открылись и официальные русские форумы игры (**http://forums.wow-europe.com**, вверху справа выбрать русский язык), на которые пользователи тут же выплеснули свое недоумение, замечания и комментарии. Поэтому есть надежда, что финальная версия будет значительно лучше, чем то, что мы увидели в альфе.*

Алексей Макаренков, редактор раздела



Рыцарь смерти — класс, доступный всем расам.

Что же ты можешь, рыцарь смерти?

С началом бета-тестирования аддона **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** в Сети появилась информация о новом игровом классе — рыцаре смерти. Только просим не забывать, что речь пока идет о бете, в финале же некоторые вещи вполне могут поменяться.

Каждый игрок, прокачавший хотя бы один «традиционный» класс до максимального, 80-го уровня и выполнивший достаточно сложную цепочку квестов, получает возможность создать рыцаря смерти — причем сразу достаточно высокого уровня (в бете — 55-го), в отличном обмундировании и с уникальным ездовым животным, доступным только этому классу. Как и друиды, рыцари смерти обладают собственной стартовой локацией. Эта локация называется Ebon Hold, и, судя по всему, она будет примыкать к Eastern Plaguelands — сюда рыцари могут телепортироваться с помощью специального заклинания.

Возможности нового класса очень необычны. На первый взгляд, перед нами некая вариация паладина — могучий воин, закованный в крепчайшую пластинчатую броню, способный носить одно двуручное или два одноручных оружия (но не способный брать щит!) и использующий достаточно хитроумную атакующую магию. На свое оружие рыцари смерти наносят шесть рун трех разнообразных типов — Blood, Unholy и Frost — причем совсем необязательно в одинаковых пропорциях (можно нанести четыре Blood и по одной Unholy и Frost, к примеру). Каждая руна «обменивается» на использование заклинания или удара из соответствующей школы — после этого она становится неактивной на десять секунд. Также использование рун генерирует специальную «руническую энергию», которую, в свою очередь, можно потратить на финальные удары.

Специализация рыцаря смерти — это в первую очередь атака с помощью ручного оружия и магии. В определенные моменты воин может призвать гнолла или «танцующий меч», они будут драться на его стороне. Также рыцаря смерти можно использовать в качестве живого щита: у него есть несколько способностей, помогающих значительно понизить урон как от физических атак, так и от магии. Нашлось место и «таунтам» — умениям, заставляющим монстра на несколько секунд переключаться со своей цели на персонажа. Другая любопытная возможность — превращение на несколько

секунд в живого мертвеца, на которого не действуют некоторые опасные заклинания. Хуже всего дела у рыцаря смерти обстоят с лечением — у него всего лишь несколько заклинаний, позволяющих частично восстановить здоровье.

Кроме того, бета-тестеры еще раз подтвердили тот факт, что рыцарь смерти — это «всего лишь еще один класс героев в World of Warcraft». Интересный, в чем-то уникальный, доступный далеко не всем, он при этом ничуть не сильнее любого другого персонажа.

Крестоносцы выходят в космос

К сожалению, более приличных скриншотов к Crusaders пока не появилось.

Компания **Vizual F/X Studios** (***www.vizualfxstudios.com***), совсем недавно анонсировавшая новую космическую MMORPG **Crusaders**, мало кому известна. Это, впрочем, не мешает ее сотрудникам строить наполеоновские планы по поводу своей игры. Представьте: бесконечный космос, который можно исследовать хоть до конца жизни (речь, как мы поняли, идет о том, что разработчики планируют очень часто добавлять в игру новые локации), 8 рас, 11 классов персонажей, 13 типов кораблей (подтипов просто несметное число), путешествия по поверхностям планет и по космосу, единое игровое пространство (игроков никогда не будут распределять между отдельными серверами-резервациями — по такому же принципу сейчас работает **EVE Online**), мощнейший движок, поддерживающий бесшовный игровой мир (даже переходы между планетами и космосом будут происходить без загрузок)…

Дата релиза всего этого космического великолепия пока не объявлена. Мы же очень надеемся, что к моменту выхода список обещаний похудеет не слишком сильно.

Warhammer Online тоже собирается в Россию

Воин очень похож на Тони Уоткинса (главу EA Russia) во время анонса русской версии Warhammer Online. Только лицо у Тони было, конечно, повеселее.

Коротко о важном

- Продажи **Age of Conan: Hyborian Adventures** превысили один миллион копий;
- Релиз европейской версии проекта **Aion: Tower of Eternity** (а это чуть ли не главный продолжатель дела **Lineage 2**) намечен на начало 2009 года, до этого сообщалось, что игра выйдет осенью 2008-го;

Aion — единственная на сегодняшний день игра, у которой есть все шансы задвинуть на второй план Lineage 2.

- Через семь лет после запуска в онлайн-игре **RuneScape** была проведена модернизация графического движка;
- Начался закрытый бета-тест космической MMORPG **Jumpgate Evolution**;
- Бета-тестирование аддона **World of Warcraft: Wrath of the Lich King** выходит из фазы «только для своих» — **Blizzard** начала прием заявок от всех желающих поучаствовать.

На «**Московском дне игры 2008**» (ежегодном мероприятии, где собираются поклонники военно-тактических игр и где, конечно же, побывали наши корреспонденты) **EA Russia** преподнесла настоящий сюрприз всем поклонникам MMORPG — **Warhammer Online**, одна из самых долгожданных онлайн-игр, будет полностью переведена на русский язык. Выход локализации и запуск отдельных русских серверов запланирован на начало 2009 года (то есть чуть позже, чем английский релиз). По поводу цены и абонентской платы пока ничего не известно, но с большой вероятностью они окажутся ниже, чем за рубежом.

Ну и еще парочка любопытных фактов о Warhammer Online, про которые нам рассказали на мероприятии. Во-первых, у каждой гильдии игроков будет собственное знамя. Во время боя его можно вручить знаменоносцу, в результате все соратники получат неплохую прибавку к характеристикам. Скорее всего, «сила» знамени будет зависеть от достижений гильдии. Захватив штандарт противника, вы не только лишаете его бонусов, но и получаете banner scraps — обрывки, которые можно обменять на ценные вещи.

Во-вторых, все столицы в игре будут обладать собственными уровнями — а это очередные бонусы к характеристикам игроков. Если вы захватываете столицу противника, то ее уровень понижается, а уровень вашей, наоборот, повышается.

Бета-наступление от IT Territory

Компания **IT Territory** объявила о начале бета-тестирования двух достаточно интересных проектов. Во-первых, это локализация **The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar** (русское название — «**Властелин Колец онлайн: Тени Ангмара**») — MMORPG по вселенной Толкина, которая за прошедший с момента зарубежного релиза год с лишним зарекомендовала себя с самой лучшей стороны. Записаться на бета-тест можно по адресу ***www.lotro-russia.com***.

Второй проект — «**Монато: Мир снов**». Эта локализация корейской MMORPG **Monato Esprit** интересна прежде всего тем, что ведется параллельно с разработкой игры — бета-тестирование сразу началось в Корее, США и России, релизы, скорее всего, тоже состоятся практически одновременно. Ключевая особенность «Монато» — сказочная атмосфера мира снов, в котором, собственно, и разворачиваются события игры. Вот только сны почему-то стали кошмарами, а многие до этого вполне мирные обитатели превратились в монстров. Спасать Монато предстоит игрокам. ■

Далеко не все уголки мира Монато так беззаботны, как этот.

Интервью: Алена Ермилова

ФИЛИП БЛАД,
ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР MMO MAGIC, INC.

- Жанр: Онлайновая адвенчура
- Издатель/разработчик: MMO Magic, Inc.
- Сайт игры: www.citadelofsorcery.com

ДАТА ВЫХОДА: Конец 2009 года

Если проводить параллели с теорией Дарвина, можно сказать, что жанр MMORPG ведет себя как побочная ветвь эволюции — эдакий узкоспециализированный вид, который просто неспособен развиваться. Со времен **Ultima Online** в нем не появилось практически ничего нового, кроме 3D-движков. Стоит чуть-чуть измениться условиям обитания (я имею в виду аудиторию игроков и состояние в индустрии в целом), и MMORPG, как мамонты, вымрут за несколько лет.

И неважно, что сейчас лучшие MMORPG, сделанные по шаблону, собирают огромную кассу; рано или поздно это закончится, и вот тогда окажется очень важно, есть ли какие-то наработки. Есть ли хоть что-то, что позволит перебраться в другую экологическую нишу, предложить людям что-то совершенно новое — в первую очередь непривычный игровой опыт, нестандартные ощущения.

Экологическая ниша для MMORPG

В **Citadel of Sorcery** мы как раз пытаемся нащупать новую жанровую нишу, попытаться сделать игру, оказавшись в которой любой человек скажет: «*О! Это совершенно не похоже ни на одну онлайновую игру, виденную мной ранее!*» Мы даже название жанра немного поменяли — не MMORPG, а MMORPA, Massive Multiplayer Online Role Playing Adventure. То есть не «ролевая игра», а «ролевое приключение».

Как нам видится, одна из серьезнейших проблем жанра — это статичность игрового мира. Выполняя квесты, участвуя в сражениях, десятки раз проходя рейды, вы практически никак не влияете на окружающую вас действительность. Меняется только персонаж, а мир вокруг остается прежним. Некоторые периодически пытаются отойти от этой схемы, дать игрокам почувствовать результат своих трудов. Например, нечто похожее сделали разработчики из **ArenaNet** в **Guild Wars**. После определенных действий (чаще всего это выполнение ключевых сюжетных квестов) некоторые города, а иногда и целые области радикально менялись. Но этого все равно мало. Преображения слишком скачкообразные, да и случаются нечасто.

Мы хотим сделать игру, в которой многие действия игрока (говорить, что все, слишком смело) будут изменять мир, причем (что особенно важно!) все эти изменения смогут заметить и другие люди. Приведу простой пример. Пообщавшись с NPC, вы вприпрыжку отправляетесь на задание, убиваете дракона, забираете из его кладовой драгоценный меч и радостно несетесь обратно за вознаграждением. Прибегаете в деревню, а там... Все выжжено дотла, не осталось ни одного целого строения, NPC, который давал вам задание, хладным трупом валяется у околицы, потому что на территории села час назад произошло PvP-сражение.

И все, деревня сама не восстановится. Теоретически ее можно будет построить заново, но это будет уже совсем другое поселение. Кстати, убитый вами дракон тоже не возродится. На его месте появится новая крылатая бестия, но уже другая — сын, внук, правнук той самой убитой вами рептилии. Со своими характеристиками, спецударами, умениями. За это у нас отвечает специальный генератор новых монстров — он следит, чтобы в одной и той же локации каждый раз возрождались противники приблизительно одного и того же уровня. Но убить одного и того же монстра у разных персонажей не получится, у каждого из них в игре будет свой собственный, уникальный опыт.

Может получиться так, что, забросив игру на две-три недели и вернувшись обратно, вы просто не узнаете окружающий вас мир. Придется беседовать с NPC и с игроками, чтобы понять, что же случилось, почему все настолько изменилось.

Если друг оказался вдруг...

Еще одна особенность Citadel of Sorcery — «живые» NPC. Они не только передвигаются с места на место (это уже не ново), у каждого есть свои привычки, характер, у многих есть домашние любимцы и даже смертельные враги.

Ночью города и деревни в Citadel of Sorcery преображаются. Народ с улиц перемещается в питейные, игральные и другие увеселительные заведения.

Вернувшись с задания, вы вполне можете не обнаружить NPC на том месте, где он давал вам квест. Стоит побегать по округе, поискать, спросить у других персонажей — они подскажут, где продолжить поиски. Может случиться и так, что для обнаружения вашего «работодателя» придется выполнить еще несколько квестов. Кроме того, наши NPC обладают памятью на лица. Изо дня в день покупая оружие или сырье для крафтинга у одного и того же лавочника, через месяц вы с удивлением обнаружите, что он делает вам неплохую скидку. Но есть и вредины: если однажды вы стащили у NPC любимую канарейку, он никогда этого не простит и будет чинить вам гадости при первой же возможности. А еще — вас когда-нибудь обманывал NPC? Обычно они все правдивы, как святоши. Мы немного их подпортили. Поэтому не удивляйтесь, если однажды вернетесь к NPC за обещанной наградой, а он плюнет вам под ноги и посоветует отправляться на все четыре стороны.

К сожалению, сейчас слово «квест» в ролевых играх и особенно в онлайновых утратило свое первоначальное значение. В моем понимании квест — это вызов, загадка, увлекательное путешествие, но уж никак не перетаскивание мешков с попкорном и не истребление плантации одуванчиков. Во многих современных MMORPG вы чаще всего выполняете не квесты, а черновую работу для лентяев-NPC, задание, которое никак не влияет на судьбу персонажа или события в мире.

Как выглядит квест в обычной игре? NPC просит вас стащить ему громадный рубин из языческого храма, вы всеми правдами и неправдами добываете нужный камень, получаете обещанную награду или сбываете камень за кругленькую сумму — и все. Конечно, не стащи вы рубин, не получили бы денег, но едва ли вы найдете высокоуровневого игрока, который в свое время этот рубин не воровал. И какой смысл похищать драгоценность, если чертов камень постоянно возвращается на место?

Теперь рассмотрим, как это происходит у нас. Вот вы умыкнули из древнего храма рубин и спешите его пристроить. Вдруг откуда ни возьмись перед вами появляются преследователи — хранители древнего храма, — и вы, сунув камень за пазуху, даете деру. Дорога раздваивается, преследователи теряют вас из виду, вы ныряете в придорожные кусты и, затаив дыхание, наблюдаете, что же они предпримут дальше. А им, оказывается, этот рубин не очень-то и нужен. На днях они изловили прелестную молодую девицу и сегодня в полночь планируют устроить жертвоприношение. Покрутившись немного на развилке, хранители пришпоривают лошадей и исчезают.

Вы, конечно, не можете оставить девицу в беде (ну или можете, но тогда квест для вас закончится) и отправляетесь ее спасать. По дороге помогаете тщедушному старику (телега свалилась в придорожную канаву), а он взамен рассказывает, что язычники не одну сотню лет забавляются со своими жертвами в пещере неподалеку. Старик, оказывается, играл там в детстве и не прочь был поглазеть на языческие оргии. Вы с трудом отыскиваете пещеру, но оказывается, что у самого входа веселятся пьяные контрабандисты, одно неверное слово — и они спустят на вас собак. Скрепя сердце, вы расстаетесь с краденым рубином, а потом... Как видите, вариантов — масса, и развитие сюжетной линии зависит исключительно от вашего выбора. Что, если бы вы не спрятались в кусты? А если бы не помогли старику? А если бы не отдали рубин контрабандистам? Кстати, я ведь не сказал, что после всего этого вам удастся спасти девушку. Возможно, она всю жизнь мечтала умереть на алтаре и сама бросится на кинжал, которым вы хотели разрезать ее путы.

Отдельно хочу отметить, как мы обыграли смену дня и ночи. До **Requiem Online** о времени суток вообще мало кто вспоминал. Зашло солнце, появилась луна — кроме визуального ряда, почти ничего не поменялось. Мы же завязали на этом значительную часть геймплея. Скажем, магазинчики у нас работают только днем, а вечером лавочники сворачивают торговлю и отправляются просаживать деньги в пивнушках. Ближе к полуночи открываются игорные дома, на сцену кабаре выходят длинноногие красавицы, а в темных переулках начинают торговлю краденым.

Мой дом — моя крепость

Единственное, чего мы не разрешили игрокам в момент старта игры, — строить дома, потому что еще недостаточно проработали этот вопрос. Дом — это место, где можно собраться с друзьями или уединиться, хранить сокровища или прятать трупы, — каждому свое. Главное, что дом не просто территория в несколько тысяч квадратных пикселей, как его сейчас обычно делают в MMORPG. Мне кажется, что красить стены и менять местами мебель можно и в одиночку, достаточно купить любую игру из серии **The Sims**.

Мы же хотим сделать что-то вроде гильд-холла. В доме должно быть шумно и весело: гомон, танцы, толкотня. Я считаю, появление стандартных домов, которые сейчас обычно делают в онлайновых ролевых играх, не способствует общению, так что мы еще думаем, как сделать из домов места для встреч, а не просто хранилище различных вещей.

■■■

Современные MMOG портит фэнтезийный сеттинг: миры кишат эльфами и гномами всех мастей. Разработчики пытаются с этим бороться, но не больно-то пока преуспели. И знаете, почему? Потому что они думают только о земле, забывая о воде, лесах и подземельях.

Мы придумали шесть новых рас, у каждой из которых своя родословная, специальные умения и своя среда обитания. Например, ваэрианы (Waerians) являются амфибиями, они строят свои дома на дне водоемов. А раса дженомос (Jenomos) прячется под землей.

Мне сейчас очень хотелось бы сказать, что проект близок к завершению. Отчасти это так: полностью готова система квестов, проработаны расы и бестиарий, мы уже получили живой мир, который можно заливать на сервера и запускать игроков. Одно печалит — я не могу показать вам красивые скриншоты, потому что движок — наша самая больная тема. Он хромает на обе ноги, выпускать игру в том виде (именно виде, от слова «видеть»), в каком она пребывает сейчас, просто нельзя. В данный момент мы набираем новых художников и аниматоров, чтобы они полностью переделали нам графику. Звучит устрашающе, но при разработке MMORPG графика далеко не самое важное. Да, она должна быть красивой, но в процентном отношении ко всей проделанной работе отнимает не так уж много времени. Так что переделаем движок, перерисуем все с нуля, и ждите в гости. Надеюсь, за год-полтора управимся. ■

Если гильдия убьет высокоуровневого дракона, то потом сможет поставить рядом со своим гильд-холлом памятник поверженной рептилии.

Городское кладбище. Здесь тоже можно повеселиться. Например, разгромить пару склепов. Только потом не удивляйтесь, если местные жители придут вас убивать.

Олег Чебенеев

PERFECT WORLD

Жанр
MMORPG
Издатель
Cubinet Interactive
Разработчик
Beijing Perfect World
Издатель в России/локализатор
Nival Online
Цена игры
Бесплатная
Скорость связи
От 128 до 256 Кбит/с
Трафик
От 3 до 10 Мб/ч
Сайт игры
www.perfectworld.com.my
www.pwonline.ru

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

НЕОБХОДИМО:
800 МГц, 256 Мб, 32 Мб видео
ЖЕЛАТЕЛЬНО:
2,4 ГГц, 512 Мб, 128 Мб видео

Релиз **Perfect World** состоялся почти два года назад, но все это время оценить игру могли лишь жители Китая и ряда других азиатских стран. При этом в Поднебесной Perfect World по популярности успел обогнать **Lineage 2**, а это, как ни крути, говорит о многом.

Теперь же разработчики решили выйти за пределы Великой китайской стены. Еще зимой были запущены два англоязычных сервера Oracle и Delphi, а теперь вот игра усилиями **Nival Online** добралась и до России. Желающих опробовать восточную диковинку оказалось столько, что в начальных локациях на каждого монстра приходилось по десять охотников, а лаги иногда были сравнимы с тормозами во время массовых баталий в **EVE Online**.

Азиатская MMORPG по западным канонам

Причина столь пристального внимания публики к проекту становится понятной уже через час после начала игры. Perfect World, несмотря на свои азиатские корни, больше всего напоминает MMORPG западной школы. Здесь на вас не натравливают орды безмозглых монстров и не заставляют во что бы то ни стало прокачать героя за неделю до максимального уровня. Игра в первую очередь сфокусирована на вдумчивом прохождении квестов, их в Perfect World более 5000, что для бесплатных MMORPG является абсолютным и безоговорочным рекордом.

Задания выстроены в очень строгом, практически шахматном порядке. Если следовать сюжетной канве, то картинка на экране меняется прямо-таки с головокружительной скоростью. Вот мы спускаемся под землю в поисках древнего сокровища, вот лезем в горы сражаться с огнедышащим драконом, вот в компании красавицы-эльфийки разгуливаем по залитой лучами солнца рощице, а в следующую минуту расправляем крылья и взмываем вместе с возлюбленной в самое небо. Мир игры представляет собой единое целое, разбиения на зоны нет, поэтому для каждой расы предусмотрен свой уникальный способ перемещения по воздуху: одни летают на мечах, другие используют крылья, а кому-то удобней кататься на ездовых животных — некоторых из них можно приручить, другие же становятся доступными после выполнения квестов. Оцените оригинальность решения: после выполнения задания на руки выдается не готовая зверушка, а яйцо, из которого впоследствии можно вырастить верного друга.

Зооморф с магическими наклонностями

Отдельного разговора заслуживает система рас и классов. В отличие от большинства других MMORPG, в Perfect World каждый класс имеет жесткую привязку не только к расе, но и к полу персонажа. Если хотите стать лучником, придется играть мужчиной-сидом (в английской версии это обычные эльфы), если склонны к магии — необходимо смириться с ролью человеческой женщины, друидом же может стать только представитель расы зооморфов.

Еще интересней устроен механизм получения новых способностей. Чтобы добавить в копилку очередной навык, придется выполнять специальные задания и зарабатывать очки опыта. Причем у каждого класса есть несколько вариантов развития — например, колдунья может выбрать, какую школу магии предпочесть. В целом система очень напоминает дерево талантов в WoW: все так же хорошо сбалансировано, а каждая способность одного класса отлично сочетается со способностями других.

Но и придраться есть к чему. Взять хотя бы описания квестов. В некоторых случаях они очень короткие: только-только начинаешь проникаться ситуацией, как NPC уже объявляет награду и демонстративно отворачивается. Случаются и обратные ситуации: вроде бы все уже понятно, пора отправляться в дорогу, а какой-нибудь местный фермер все говорит и говорит, дает какие-то совершенно ненужные рекомендации, уточнения, разве что о погоде не рассказывает.

Но стоит оказаться на задании, как все встает на свои места. Разработчикам удалось совершить практически невозможное: они добились разнообразия от внешне однотипных kill-квестов (в духе «пойди туда, убей этого»). Как оказалось, сделать это совсем несложно: нужно лишь грамотно мотивировать игрока и в качестве награды выдавать не случайные побрякушки, а вполне конкретные, связанные с заданием предметы. И это притом что самих kill-квестов в игре не так уж и много. В Perfect World уникально чуть ли не каждое второе задание: квесты на получение новых навыков, продвинутых крыльев, дополнительных слотов в банке, на повышение репутации, сюжетные и эпические, «драконьи» и миссии в инстансах; ко всему прочему на пятом уровне каждый герой получает возможность выполнить «крафтерский» квест и освоить какую-нибудь профессию.

■■■

Рассказывать про игру можно еще очень долго. Здесь есть хорошо отлаженный PvP (классов немного, поэтому их притерли друг к другу с филигранной точностью) и продуманная система гильдий, интересный крафтинг и возможность строить дома, имеется даже система эмоций, которая делает общение в игре более разнообразным.

В общем-то, сложилась забавная ситуация. Пока мы тут все ждем **Guild Wars 2** и **Aion: Tower of Eternity**, на свет появилась игра, мало чем уступающая другим MMORPG AAA-класса.

И в завершение разговора несколько слов о локализации. Недавно Nival Online переводила MMORPG **Tales of Pirates** (в русской версии «**Пиратия online**»), и мы писали, что получилось это у них на удивление хорошо. В Perfect World текстов побольше, однако перевод выполнен все на том же высоком уровне: небольшие ошибки встречаются, но общей картины не портят. ■

Для влюбленных парочек в Perfect World созданы широчайшие возможности развития отношений. Например, можно полюбоваться с горы закатом, сидя в обнимку на белом жеребце.

ДОЖДАЛИСЬ?

Первая азиатская MMORPG, почти целиком сделанная по канонам западной школы. С лихо закрученным сюжетом, интересными квестами и удивительно красивая.

ГЕЙМПЛЕЙ	9.0
ГРАФИКА	8.0
ЗВУК И МУЗЫКА	7.0
ИНТЕРФЕЙС И УПРАВЛЕНИЕ	8.0

РЕЙТИНГ
8,5
ОТЛИЧНО

РЕКЛАМА

Mount & Blade

«Превосходная игра, от которой оторваться так же просто, как победить танк саперной лопаткой»
– Навигатор

«Не только нам Mount & Blade покажется одной из самых правильных игр последнего времени»
– PC ИГРЫ

1С ФИРМА «1С»

paradox INTERACTIVE

TaleWorlds Entertainment

snowball.ru искусство побеждать

Олег Чебенеев

ОНЛАЙНОВЫЙ ПАНОПТИКУМ

САМЫЕ НЕОБЫЧНЫЕ MMORPG

Если верить психологам, то каждого человека разрывают две диаметрально противоположные силы. Еще Карл Густав Юнг в работе «Отношения между Я и бессознательным» заметил, что тяга к чему-то необычному, новому (а это, между прочим, одна из основных движущих сил эволюции) всегда соседствует с желанием сохранить все вокруг себя неизменным, привычным. Только в некоторых людях (новаторах) больше развита одна составляющая, а в других (консерваторах) другая.

Различные жанры компьютерных игр, оказывается, тоже подчиняются этому нехитрому психологическому закону. Самым новаторским жанром являются, наверное, экшены: в последнее время что ни игра, то несколько новых идей и необычных подходов. Самый же консервативный жанр, несомненно, MMORPG. С момента выхода **Ultima Online**, **EverQuest** и **Lineage 2** в нем, по сути, ничего не меняется. Даже **World of Warcraft** ничего нового в жанр не привнес, а лишь продемонстрировал, насколько идеально можно отшлифовать действующую модель.

Отчасти это связано с тем, что онлайновые игры довольно молоды. Люди просто не успели ими насытиться, а разработчикам от этого только проще — знай себе копируй. С другой стороны, очевидно, что рано или поздно придется двигаться дальше, придумывать что-то новое.

Сегодня мы расскажем о самых оригинальных MMOG недавнего прошлого и современности, которые были созданы не по шаблону. Далеко не все из этих игр стали популярными (некоторые именно из-за своей необычности), но каждая наметила направление для возможного развития жанра.

Anarchy Online: твинки в sci-fi

Издатель/разработчик: Funcom
Издатель в России: «МедиаХауз»
Сайт игры: *www.anarchy-online.com*

Релиз **Anarchy Online** летом 2001 года был, вероятно, самым неудачным за всю историю жанра. Миллионы багов, постоянные падения игры, вопли десятков тысяч возмущенных людей на форумах... Но истинные фанаты встретили игру с энтузиазмом, ведь «Анархия»

Мир Anarchy Online огромен, поэтому разработчики сделали сразу несколько способов передвижения. Города связывает система телепортов, а по пустошам можно летать на таких вот гипердосках.

Взрывы, мелькающие лазерные лучи, шагающие роботы, гудящие в воздухе самолеты... обычный день в мире PlanetSide.

стала первой sci-fi MMORPG. В ней можно было не только исследовать мир будущего, но и вместе с другими игроками принять участие в масштабной войне корпорации Omni-Tek с повстанцами. Funcom рассудила, что орки с драконами у всех уже в печенках сидят и появление фантастической ММО окажется как нельзя кстати. И не прогадала.

Кроме уникальности самого мира (события развиваются в XXX веке), игра подарила жанру много нового. АО стала первой MMORPG, где использовались динамически генерируемые миссии: игроки могли выбрать сложность прохождения, тактику, тип монстров, подогнать под себя множество других характеристик и только после этого отправиться в локацию.

Помимо этого в АО впервые за всю историю онлайновых ролевых игр разработчики целенаправленно создали все условия для развития твинкования, то есть ускоренной прокачки низкоуровневых персонажей при содействии высокоуровневых игроков. С помощью комбинирования эффектов от разных предметов, накладываемых усилений и прочих хитрых маневров в АО можно поднять характеристики своему персонажу до заоблачных высот, надеть доспех, который рассчитан на более взрослых героев, и убить тварь уровней эдак на 40 выше себя. Кроме стандартной экипировки, надевающейся на тело персонажа, АО расширила выбор за счет имплантатов и нанопрограмм. Правда, вживлять в кожу инородные устройства могут не все классы. Например, персонажи профессии Shade имеют для этого слишком хрупкую анатомию, поэтому вынуждены использовать души убиенных существ.

Превзойти АО по глубине твинкования не удалось до сих пор ни одной MMOG: **EverQuest 2** и **ArchLord: The Legend of Chantra**, которые часто приводят в качестве примера «классических игр с развитым твинком», и рядом не валялись.

Несмотря на то что Anarchy Online является одной из старейших игр в жанре и **Funcom** сейчас сосредоточена на двух других проектах (**Age of Conan** и **Secret World**), о поддержке АО никто не забывает. В 2008 году должно выйти масштабное обновление: будет заметно улучшена графика, а заодно откроются новые просторы для... правильно, твинкования.

PlanetSide: и целой планеты мало

Издатель/разработчик:
Sony Online Entertainment
Издатель в России:
Akella Online
Сайты игры:
planetside.station.sony.com
planetside.akella-online.ru

Когда была анонсирована MMORPG **Warhammer 40 000 Online**, по всему MMOG-комьюнити прошел шепот: «*Было бы здорово, если бы ее сделали в духе PlanetSide*». Такого комплимента достойна не всякая игра. Релиз PlanetSide состоялся более пяти лет назад, но у него по-прежнему сотни тысяч поклонников по всему миру, в том числе и среди русских игроков. От бессонных ночей не уберегает даже откровенно устаревшая графика.

Завязка в игре такова: есть три фракции, активно враждующие друг с другом, есть 10 разных планет, на них ведутся бои, есть огромное количество техники, которая помогает одержать победу над врагом. Военные действия не прекращаются ни на минуту, стороны пытаются захватить территории и одержать долгожданную победу... вот уже пятый год пытаются.

Несмотря на то что в своей основе PlanetSide, по сути, шутер, это еще и полноценная ролевая игра. Здесь можно зарабатывать опыт (боевой, дополнительный и командный), прокачивать солдата и экипировать его по последнему слову техники. Но даже самый прокачанный боец ни на что не способен без соратников. Командное взаимодействие в PlanetSide — не какой-то там необязательный довесок, а обязательное, непременное условие успеха. Игроки объединяются в кланы и отряды, выполняют приказы командиров и играют за разведчиков, снайперов, техников, десантников.

Tabula Rasa Ричарда Гэрриота должна была отправить PlanetSide в нокаут, но не сложилось. Все игроки, которым не хватает масштаба **Battlefield** и **Enemy Territory: Quake Wars**, по-прежнему живут в PlanetSide.

The Saga of Ryzom: мир своими руками

Издатель:
Tri Synergy
Разработчик:
Nevrax
Сайт игры:
www.ryzom.com

День, когда создатели **The Saga of Ryzom** объявили о вынужденном закрытии проекта, стал для тысяч поклонников игры настоящим трауром. На официальном форуме появлялись прощальные топики, люди благодарили друг друга за отлично проведенное время и искали для себя новый мир. Но несмотря на обилие MMORPG вокруг, все соглашались, что такого мира, как здесь, больше не найти. Именно здешний мир и его обитатели сделали Ryzom такой уникальной и необычной игрой.

Представьте себе планету, которая является гигантским деревом, опутавшим корнями поверхность. Под его корнями обитают четыре разумные расы, каждая со своими вековыми традициями и сложными взаимоотношениями. The Saga of Ryzom получила несколько престижных наград за необычную графику и дизайн, но на этом ее уникальность как MMORPG не заканчивается. Это была первая ролевая игра, в которой крафтинг (создание новых вещей из составляющих) имел не второстепенное значение, а был выведен в отдельную, самостоятельную линию геймплея. Поиск материалов занимал огромное количество времени, изготовление вещей нередко требовало помощи друзей, а все предметы имели параметр качества от 1 до 270, напрямую влиявший на свойства. Столь интересная система привела к тому, что около 30% игроков занимались исключительно крафтом, не утруждая себя прохождением квестов и PvP.

Сильно отличалась от стандартной для MMORPG и система развития персонажей. Все способности героя основывались на так называемых странзах — компонентах, определяющих эффект, стоимость и ограничения каждого скилла. Игроки могли сами создавать новые удары с необычными свойствами, комбинируя, к примеру, странзы кровотечения, дополнительного урона и ослабления.

Вопрос на засыпку: сколько нужно лесорубов, чтобы срубить дерево, у которого такие корни? В The Saga of Ryzom корни оплетают весь игровой мир.

Но главной инновацией разработчиков стал выход дополнения для игры — **The Ryzom Ring**, в него был встроен редактор. С его помощью игроки могли самостоятельно создавать контент, включая новые локации и миссии. И если он был достаточно качественным, геймастера подключали его к основному миру игры. Это была первая MMORPG, в которой поклонники могли своими силами развивать мир, но, увы, недостаточное количество подписчиков привело к финансовым сложностям, и в марте 2008 года был закрыт последний сервер Ryzom.

Neocron 2: киберпанк в абсолюте

Издатель:
10tacle Studios
Разработчик:
Reakktor Media
Сайт игры:
entry.neocron.com/neocron

Пока тысячи поклонников научной фантастики спорили, умер ли киберпанк, разработчики из малоизвестной компании **Reakktor Media** выпустили онлайновую игру, след в след повторяющую романы Уильяма Гибсона. Мрачное будущее, чудом уцелевшие после ядерной войны остатки человечества, тоталитарное правительство и армия ополчения, имплантаты, развитые компьютерные технологии, хакерские сети — все это было упаковано в изящную коробку и вышло под названием **Neocron** (через год та же, по сути, игра, только немного подлатанная и с обновленной графикой, вышла под названием **Neocron 2: Beyond Dome of York**). Так называется крупнейший город в полуразрушенном мире, где на верхних ярусах наслаждаются жизнью богачи, а в подземных трущобах ютятся отбросы общества.

Хотя Neocron игра ролевая, боевая система в ней чем-то напоминает PlanetSide, но со своими особенностями. После того как вы поймаете в прицел противника, не нужно сразу жать на клавишу стрельбы. В этот момент игра переходит в режим захвата цели. В течение нескольких секунд вам надо удерживать противника на мушке, и от того, насколько у вас это получится, зависит, как ни странно, меткость выстрела. Можно разрядить всю обойму не целясь, но толку от этого будет немного. Таким необычным способом разработчики свели преимущество, которое могли бы получить игроки, профессионально играющие в 3D-экшены, к минимуму, акцент сделан именно на ролевой отыгрыш.

Одним из патчей в Neocron 2 была добавлена хакерская сеть **Hacknet**. Сделали ее в стиле «Матрицы», то есть в зеленых тонах, с быстро меняющимися столбиками цифр. Это отдельная часть игрового мира, где персонажи некоторых профессий могут передвигаться, сражаться с вирусами и другими взломщиками, оказывать влияние на городские компьютерные системы, взламывать банки, подсаживать на сервера гильдий троянов и получать таким образом ценную информацию.

К сожалению, несмотря на всю оригинальность, а может быть, именно из-за нее Neocron не завоевал широкой популярности. Сейчас сообщество игры насчитывает от силы 100 000 постоянных подписчиков.

EVE Online: космос безграничных возможностей

Издатель/разработчик:
CCP Games
Издатель в России:
«Нетвилль»
Сайты игры:
www.eve-online.com,
www.eve-online.com/ru

Заядлые онлайновые игроки говорят: «*Есть EVE, а есть все остальные MMOG*». И это не пустые слова. По разнообразию игровых возможностей, свободе действий и масштабам внутренних интриг EVE Online значительно превосходит все остальные онлайновые ролевые игры. А ведь за этим проектом стояла небольшая команда разработчиков с минимальным опытом. Авторы, в числе которых немало поклонников **Elite**, просто решили в один прекрасный день создать игру своей мечты. Пять лет ушло на разработку концепции, еще четыре — на ее воплощение.

EVE Online уникальна буквально во всем. Взять, к примеру, развитие персонажа. Чтобы прокачаться, совсем необязательно убивать монстров, сражаться с другими персонажами или выполнять квесты. Вы просто выбираете нужный навык, и он начинает изучаться без вашего участия, даже если вы находитесь в офлайне. Причем разных умений в игре так много, что даже спустя пять лет после релиза нет ни одного игрока, которому удалось бы выучить их все.

Сражения сделаны не менее интересно. В отличие от офлайновых космических симуляторов типа **Freelancer**, где пилоты могут вытворять в космосе фигуры высшего пилотажа и уклоняться от торпед, в EVE для управления кораблем достаточно пары кликов мышкой. Залог успеха не в реакции, а в знании игры: умении подобрать правильные модули, держать нужную дистанцию, использовании преимущества своего корабля.

Практически все корабли, модули и устройства создаются самими игроками, экономика EVE открывает неограниченные возможности для любителей торговли и производства. Те, кого привлекают новые открытия и научные эксперименты, тоже находят себе занятие по душе, ведь для получения чертежей продвинутого оборудования необходимо развивать отдельные способности и кооперироваться с другими персонажами-учеными.

Но и это еще не все. EVE Online, несмотря на небольшое число подписчиков, обладает самым большим на данный момент онлайновым миром. У игры всего один сервер, одновременно в онлайне может быть всего около 50 000 человек.

Roma Victor: историческая достоверность

Издатель/разработчик:
RedBedlam
Сайт игры:
www.roma-victor.com

Период расцвета Римской империи охватывает настолько обширный период истории, что было бы странно, если бы в конце концов не выпустили тематическую MMORPG. Безвременно почившую **Gods & Heroes: Rome Rising** вспоминать не будем (благо по механике это должна была быть вполне классическая MMORPG), а вот **Roma Victor** — проект крайне неординарный.

Действие игры разворачивается в конце II века там, где стояла Стена Адриана (укрепление, построенное римлянами поперек

В такой вот уютной квартирке начинает свою игровую карьеру житель Неокрона. Крысы и бочки с радиоактивными отходами говорят о том, что находимся мы явно не на верхнем ярусе.

Графика в EVE и раньше выглядела отлично, но после выхода очередного обновления картинка стала просто потрясающей.

всей нынешней Англии для защиты от набегов с севера), игровой мир занимает территорию 30 на 30 км. Разработчики поставили перед собой довольно необычную задачу. Не привлечь максимум игроков, не сделать отличный PvP, а максимально точно передать жизнь среднего класса в окрестностях Рима. С традициями, исторически верными названиями деревень, бытом, нравами и... кровавыми сражениями. А чтобы жизнь малиной не казалось, максимально усложнили игру.

Например, сражаясь с каким-нибудь варваром, игрок должен не просто махать мечом, а целиться в определенные части туловища. Руки, ноги, живот и вся остальная анатомия имеет собственные очки жизни, таким образом, можно, например, лишить неприятеля руки или метким ударом снести ему голову. А в случае с неплохо защищенным бедуином имеет смысл лупить по незащищенным местам.

Большое значение в Roma Victor имеет социальная структура. Все новички получают статус рядового гражданина и должны еще отстоять свое право бегать под жарким римским солнышком. Мечом, кнутом, сладким пряником или еще как-нибудь (для девушек вариантов больше) — путь к власти долог и тернист. Если же политика не прельщает, можно отправиться в Колизей и обагрить его кровью гладиаторов. Ну или своей — это уже от навыка владения мечом зависит.

Но сражения — далеко не самое интересное и сложное в Roma Victor, крафт в игре настолько сложен и витиеват, что даже ядерная физика рядом с ним кажется детским лепетом. Для сбора и обработки материалов существует больше ста навыков. Строить можно все: оружие, украшения, мебель, статуи, дома. Если строительство чего-то не предусмотрено, тоже не беда, можно связаться с разработчиками, сказать волшебную фразу «WTF?», и ваше пожелание с большой вероятностью воплотится в следующем патче.

Это еще не все, что запланировала RedBedlam. В будущем игроков ждет потусторонняя жизнь, множество социальных занятий (возможность изменить кому-то прическу или сделать тату), завоевание империй и бои верхом. Правда, все это было обещано еще в 2005 году и до сих пор в планах, но поклонники Roma Victor уже привыкли быть оптимистами.

MapleStory: плоская простота

Издатель:
Nexon America
Разработчик:
Wizet
Сайт игры:
www.maplestory.nexon.net

С выходом **EverQuest** 3D, казалось бы, стало стандартом для MMORPG. Практически в каждой новой онлайновой игре мы смотрим на мир из-за спины главного героя и можем крутить камеру во всех плоскостях. Но находятся еще энтузиасты, которые считают, что хоронить 2D рано. **MapleStory** при беглом знакомстве напоминает скорее платформер, чем ролевую игру. Бегаем влево-вправо по нарисованному миру, прыгаем по окнам и чердакам, сражается с монстрами, прокачиваем персонажа — вот и вся наука. Успехи игроков отслеживаются и попадают в рейтинговую таблицу на официальном сайте.

Но при всей своей внешней неказистости в MapleStory есть отлично проработанный сюжет, развитой крафтинг, необычные квесты, множество увлекательных мини-игр (названия вам, правда, вряд ли что-то скажут — Gachapon, Omok, Pachinko) и даже простенький PvP. ■

Один из магазинчиков MapleStory, в котором за небольшую плату можно привести в порядок шевелюру своего героя. В перерывах между схватками и выполнением квестов здесь развлекаются именно таким образом.

Светлана Карачарова

РЕЙД-ЛИДЕР В WORLD OF WARCRAFT

Человеку непосвященному обычно кажется, что онлайн-игра — это такое бездумное нажимание на кнопки пополам с невразумительной привязанностью к фиолетовым пикселям. На самом деле, если бы все так и было, любовь к такого рода времяпрепровождению заканчивалась бы через неделю и не вспоминалась больше никогда. Онлайновая игра — фактически закрытый (а значит, имеющий подтекст элитного) социум, который увлекателен тем, что в нем идет отыгрыш не только придуманных (эльф, маг, добрый герой), но и вполне реальных ролей. Например, если вы отличаетесь ответственностью, пунктуальностью, трудолюбием, желанием быть полезным окружающим и известным самолюбием, тернистая онлайн-дорожка вполне может привести вас к роли рейд-лидера.

Прелесть MMORPG состоит еще и в том, что дорога в «высшие эшелоны власти» здесь проходится быстро и без особых ухищрений. Что нужно знать, о чем помнить и на какие грабли не наступать начинающему рейд-лидеру — об этом наш сегодняшний разговор.

Должностная инструкция

Рейд-лидер (сокращенно РЛ) — первое лицо любой гильдии, ориентированной на PvE-прогресс и освоение высокоуровневого контента. Говоря простым языком, именно РЛ должен расшибиться в лепешку, чтобы члены его рейда убили всех боссов, рожденных неуемной фантазией разработчика игры. Из этого вытекает первая и наиглавнейшая обязанность рейд-лидера: он должен отлично знать тактики убийства боссов. Идеальный вариант — ненавязчиво пройти практику в какой-то очень сильной гильдии, которая давно и успешно убивает все, что движется. Вариант, однако же, пахнущий саботажем и не так уж просто реализуемый: обычно топ-гильдии строго следят за составом. Кроме того, оценивайте свои силы трезво — по-настоящему сильная гильдия заставит вас играть семь дней в неделю и на собственной шкуре выискивать тактики на новых боссов, так что подобный путь становления как РЛ — исключительно для сильных духом.

Остается одно: читать и смотреть. Если вы решили взвалить на свои плечи должность поводыря для двадцати четырех «овец», приготовьтесь держать уши и глаза широко открытыми ежедневно и круглосуточно. Вашими первыми помощниками в деле освоения контента станут сайты, посвященные теории игры (***www.wowwiki.com*** — обязательно, ***www.worldofwar.net*** и ему подобные — по желанию), порталы с аддонами (***http://wowui.worldofwar.net***, ***www.curse-gaming.com***) и непременно — любые ресурсы, на которых могут появиться ролики из игры (к примеру, ***www.warcraftmovies.com***). Очень пригодится привычка заходить на тестовые сервера и при всякой удобной возможности наведываться к новым боссам. В обязательном порядке придется также посещать сайты крупных гильдий на предмет розыска уже готовых руководств, в них поминутно расписано, что в какой момент делает босс и как на это реагирует рейд.

Разжевав гранит науки, РЛ должен скормить полученную массу всем членам предстоящего рейда. Обычно для этого достаточно кинуть тактику и ссылку на ролик на форуме гильдии и пригрозить оштрафовать на 5-50 DKP (о том, что это такое, мы еще поговорим) всякого, кто не отметится в соответствующей теме со словами *«прочитал, понял, готов»*. На этом теоретическую часть подготовки можно заканчивать и переходить к организационно-практической.

Традиционно считается, что РЛ — это такое несчастное создание, ведущее за собой два десятка буратин к победе, трагически преодолевая все глупости, на которые только способны необработанные бревна. При этом РЛ должен успеть подлечить там, где теряются лучшие лекари, или

Рейд глазами босса: и что тут делает эта жалкая кучка людишек?

нанести урон там, где просачкуют лучшие маги, ну или сдержать натиск не-приятеля, где даже самый сильный воин потерял аггро. На самом деле подобный путь сам по себе ведет в тупик. Рейд-лидер — не мальчик на побегушках, который затыкает все внезапно образовавшиеся дыры, он руководитель. А первая обязанность всякого хорошего руководителя в большом коллективе — найти и подготовить несколько помощников.

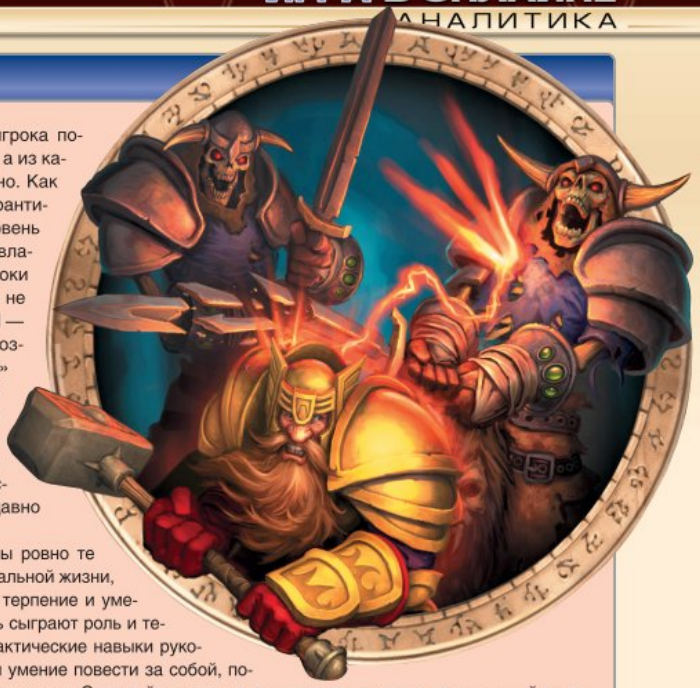
Такими помощниками в рейде обычно становятся класс-лидеры (КЛ). Чем выше класс игры КЛ, тем проще будет рейд-лидеру. Отдавайте им столько обязанностей, сколько сумеете (то есть делегируйте полномочия). Например, не пытайтесь назначить вашему главному атакующему воину докторов — пусть это сделает КЛ пристов (друидов, шаманов, паладинов). Не выговаривайте конкретному члену рейда за то, что, судя по показаниям дамаг-метра, весь поход за него играла престарелая бабушка, страдающая слепотой и недержанием, — пусть это сделает его КЛ. Назначьте человека, ответственного за проверку усиливающих заклятий и химии, — пусть он вдумчиво переписывает на бумажку, кто из членов рейда пренебрегает своими обязанностями, а уж вы потом решите, что с этим делать.

Если вам кажется, что всех забот РЛ останется лишь командовать «пул» (атака) и «рест» (отдых), проверять присутствие (ready check) да развешивать марки, — вы ошибаетесь. Рейд в обычной, не самой сильной гильдии — это всегда событие сродни пожару, потопу и урагану вместе взятым. Для начала, если ваша гильдия не очень велика, у вас всегда будут проблемы с набором состава. Даже поручив сборы своим класс-лидерам, вы все равно не будете застрахованы от ситуации, когда «...а Вася не смог прийти» или «супер-киллер заболел ангиной, и мама не пускает его к монитору». Если Вася ваш главный воин, рейд можно распускать сразу. Если нет, проблема решаема, но помните, что пока вы ищете двоих человек, в рейде сидят и киснут еще двадцать два товарища. Вам надо быть быстрым, как удавка ассасина, и неутомимым, как муравей. Помните: боевой дух вашего воинства — самый главный ключ к победе, важнее даже, чем доскональное знание тактик. Если с момента начала сборов до первого пула всегда будет проходить более часа, на роли РЛ вы не задержитесь.

Существует множество способов нивелирования подобной ситуации. В простейшем случае поможет запись на форуме. Неплохо зарекомендовал себя аддон «Календарик» (Group Calendar) — специфический планировщик разнообразных внутриигровых событий. Но вы поймете, что проблема решена, только когда в вашей гильдии станет куда больше народу, чем может влезть в один рейд. Правда, тогда начнутся противоположные неприятности — на вас начнут обижаться все, кто по каким-то причинам не попал в рейд. Здесь рекомендуем воспользоваться «ротациями»: если сегодня в рейд идет Миша, то завтра черед Саши, а послезавтра Васи. Конкретно разбивку тоже желательно поручать класс-лидерам, иначе вы рискуете запутаться, у кого в среду свадьба, у кого в четверг вечеринка и кто в субботу уезжает на неделю на море.

Как бы вы ни старались, иногда ситуация будет выходить из-под контроля, а конкретные проблемы с конкретными людьми — падать на вашу распухшую от тактик голову. Здесь уже никакой совет не поможет, можно только посочувствовать. Если у вас нет желания и умения разбираться в проблемах членов вашего рейда (как игровых, так и вполне жизненно-реальных), если вы не можете хотя бы иногда и хотя бы чуть-чуть побыть психологом — как бы великолепны и обширны ни были ваши знания по теории игры, применять их вскорости будет не на ком.

Быть или забыть?



Предсказать, из какого игрока получится хороший рейд-лидер, а из какого — нет, достаточно сложно. Как правило, этого не может гарантировать даже высочайший уровень игры. Вообще, великолепно владеющие своим классом игроки лучше всего проявляют себя не в роли РЛ, а в качестве КЛ — тут и признание заслуг, и возможность «учить уму-разуму» всех прочих представителей класса. Став РЛ, они жутко злятся уже оттого, что вместо привычной для них игры вынуждены в сотый раз растолковывать членам рейда давно набившие оскомину тактики.

Рейд-лидеру в WoW нужны ровно те же качества, что и лидеру в реальной жизни, в первую очередь ангельское терпение и умение руководить людьми. Здесь сыграют роль и теоретическая подготовка, и практические навыки руководителя, и личное обаяние, и умение повести за собой, поставить цель и увлечь ее достижением. Став рейд-лидером, придется вылечиться от излишней внутренней застенчивости, выработать командный голос и стратегическое мышление. Кроме того, ни для кого не секрет, что РЛ фактически единственный человек, который в рейде должен не просто выполнять указания, но думать, искать варианты, предусматривать какие-то дополнительные возможности.

Спор насчет того, каким классом лучше играть РЛ, бесполезен. По идее, идеально, когда РЛ не воин-танк, не мили-дамагер (потому что они не видят ничего дальше ноги босса) и не целитель (потому что 90% времени «медик» смотрит не на поле боя, а на фреймы рейда). Теоретически лучшим РЛ должен быть любой дистанционный боец (охотник, маг, ворлок), но, что удивительно, такое бывает весьма редко. Зачастую РЛ — это как раз-таки могучие воины или целители. Видимо, сказывается тот факт, что именно эти классы обычно выбирают для игры люди, изначально склонные к ответственности и дисциплине и готовые взять на себя некие дополнительные обязанности.

Инструментарий

Надеюсь, все, кто должен был напугаться, к этому моменту уже напуганы, и теперь с оставшимися несгибаемыми героями мы разберем техническую сторону рейд-лидерского бытия.

Как известно, рейд в WoW состоит из пяти групп по пять человек. Самое первое, чему вам придется научиться, — правильный набор нужных классов и умелая «фасовка» двадцати пяти рейдеров по группам. Так, чтобы каждый из них приносил максимальную пользу. Конкретный состав рейда, особенно поначалу, будет сильно зависеть от конкретного босса. Например, на Архимонда, который гоняет рейд страхом, очень полезно будет иметь в каждой группе по шаману с тотемом, его снимающим, а на леди Ваш понадобится больше охотников, чтобы водить за собой монстров.

Если не брать специфические ситуации, помните следующие правила:

- В группе с главным танком (то есть сильным воином, принимающим на себя удары большей части монстров) желательно иметь варлока с импом (повышает живучесть группы);
- В группе целителей (хилеров) обязательно должен быть шэдоу-прист (для регенерации маны);
- В группе кастеров-дамагеров (магов, наносящих урон на расстоянии) желателен шаман с тотемом, повышающим урон;
- В группе мили-дамагеров (бойцов ближнего боя) по той же причине очень приветствуется воин.

В частных случаях стоит также помнить, что паладин может давать своей группе несколько разных аур, охотник может быть полезен, когда босс лупит природной магией, и так далее. Всегда консультируйтесь с класс-лидерами, они подскажут, какая расстановка оптимальна. Но будьте готовы и к тому, что часть членов рейда придется расставлять и давать им задачи, прямо выводящие их в аутсайдеры любых дамаг-метров. Скажем, варлок, стоящий в группе воинов, никогда не нанесет столько урона, сколько его кол-

лега в группе кастеров, и наверняка будет ворчать всю дорогу. Приготовьтесь также терпеть нытье обиженных магов, которые будут требовать в группу друида в форме совы, шамана с тотемом и шэдоу-приста с регенерацией маны одновременно.

Инструментарий рейд-лидера, в принципе, мало отличается от обычного набора стандартного рейдера: те же аддоны вроде **oRA2** и **X-Perl** для общего видения и контроля ситуации в рейде, **Deadly Boss Mod** и подобные ему — для более удобного отображения стадий боя и применяемых боссом способностей, настроенный **Ventrillo** или **TeamSpeak** — для голосовой связи. Единственное, что рейд-лидеру в таких аддонах обычно дается больше функций и полномочий: например, он может писать предупреждения, которые выдадутся огромными буквами посреди экрана, может проверять готовность рейда к походу (вплоть до просмотра сумок на предмет наличия определенных вещей). В обязательном порядке стоит иметь трит-метр (**Threat Meter**) — аддон, позволяющий следить за тем, кого бьет босс, и любой дамаг-метр (например, **Recap**) — чтобы в дальнейшем не брать в рейд тех, кто постоянно и беспричинно оказывается на его нижних строчках.

Последнее время все более или менее сильные гильдии при походе в рейд записывают лог боя (аддон **LoggerHead**, затем обработка данных на ***www.wowwebstats.com***) — это позволяет уже после рейда проанализировать, как показал себя каждый конкретный игрок. Рейд-лидер может записывать лог сам, а может поручить это кому-то из помощников. Кроме всего прочего, запись лога помогает дисциплинировать членов рейда: когда знаешь, что каждая твоя ошибка учитывается, волей-неволей начинаешь играть с большей отдачей.

DKP в WoW давно уже не начисляется «вручную»: выбрав какую-либо систему, вы всегда сможете автоматизировать процесс при помощи соответствующих аддонов.

Шкурный вопрос

Если РЛ справился с техническими вопросами (рейд собран и правильно укомплектован) и стратегическим планированием (худо-бедно, но убит первый босс), пришла пора ломать голову над тем, как делить выпавшие вещи. Беда в том, что в вашем подчинении 25 алчущих, а вещей жадный босс обычно выдает 2-5. Вот так один маленький дефис может поставить крест на душевном спокойствии и без того постоянно пьющего валерьянку рейд-лидера.

Понятно, что вещи надо раздавать сообразно заслугам, и простой бросок кубиков эту задачу решить не может. К счастью, велосипед здесь изобретать необязательно — все давно продумано за нас. Впервые проблема дележа вещей появилась еще в **EverQuest**, и тогда же была придумана первая система, которая позволяла делать это более или менее справедливо. Система называлась DKP (Dragon Kill Point), поскольку тогда главными боссами в EverQuest были драконы. Работала она примерно так: после убийства босса каждому члену рейда начислялся 1 пункт (1 DKP). Далее бросались кубики, и количество накопленных DKP прибавлялось к результату. Выигравший покупал вещь за определенное количество DKP.

С тех пор утекло много человеко-онлайн-часов, и стандартная DKP-система фактически перестала использовать такой ненадежный показатель, как бросок кубиков. В наиболее распространенном своем виде она выглядит так: за каждое убийство босса дается определенное количество очков, за взятие вещи также списывается фиксированное количество; вещь берет тот, у кого максимальное количество DKP, ее точная стоимость заранее определена. Плюс такой системы — ее очевидность и простота: понятно, что чем чаще человек ходит в рейды, тем больше он накапливает DKP и тем выше вероятность, что он возьмет нужную вещь.

Но есть у нее и минусы — в частности, так называемая «засолка DKP», когда часть игроков начинает копить «рейдовую валюту» для покупки какой-то безумно крутой шмотки, напрочь игнорируя все прочее, что падает для их класса и в принципе может быть им полезно. В результате рейд-лидер попадает в грустную и смешную одновременно ситуацию: он водит относительно плохо одетых рейдеров с тоннами DKP, которые просто отказываются брать что бы то ни было, «потому что мне нужна вот та мантия». Прогресс такого рейда неизменно будет сто-

В этом месте Каражана рейд-лидер может отдохнуть: чтобы провалить партию «шахмат», нужен особый талант.

Если ваш рейд убивает Архимонда — поздравляем, вы действительно сильный рейд-лидер!

пориться, ведь некоторые боссы в игре требуют хорошего «обвеса».

Для решения проблемы «засолки DKP» придумано несколько хитростей, в основном связанных с раздачей вещей. Например, можно сделать стоимость вещи не фиксированной, а ввести на нее аукцион, как и в обычном аукционе, выиграет ее тот, кто даст максимальную сумму DKP. Еще более изящный способ — снятие не фиксированной стоимости DKP, а процента от накопленного. Соответственно, чем больше была сумма, тем больше будет и снято. Самый жестокий способ — штраф всего рейда на некоторое количество DKP, когда приходится разбирать никому не нужную вещь (применять аккуратно, возможны революции и народные волнения).

Достаточно распространенной в последнее время стала система «нулевка», суть которой в том, что количество DKP в целом по рейду всегда равно нулю. Работает она так: если кто-то взял вещь, с него снимается определенное количество DKP, а всем прочим членам рейда тут же начисляется сумма, вычисляемая по формуле «стоимость вещи/количество членов рейда». Эта система хороша тем, что при ее использовании фактически невозможна инфляция DKP.

Еще одна схема дележа, получившая популярность, — EPGP (Effort Points, Gear Points). При ее использовании, чтобы определить, кто получит вещь, нужно поделить количество полученного DKP на количество DKP уже потраченного. Эта система хорошо подойдет в том случае, если есть желание одевать не только тех игроков, которые посещают каждый рейд, но и тех, кто заходит в игру раз в месяц.

Есть еще некоторое количество систем, с DKP связанных очень опосредованно или вообще никак. Например, система NKS (Ni Karma) — она гарантирует, что один член рейда с огромным запасом DKP заберет все, что выпало за поход. Механика системы такова: чем дольше вы ходите в рейды, тем больше копите кармы. Когда выпадает какая-то нужная вам вещь, вы бросаете кубики и карма становится модификатором, который добавляется к выкинутому числу. Если вы забираете вещь, карма уменьшается вдвое.

Ну и напоследок упомянем Loot Council, систему, при которой вещи раздаются советом «главных лиц» в вашем походе. Обычно это РЛ и его помощники. Минус системы — обделенные вещами участники рейда могут обидеться. Плюс — если вы знаете, что следующим этапом PvE-прогресса вашей гильдии станет инстанс, в котором вам потребуется хорошо одетый второй (третий, пятый) воин (паладин, прист, друид), этот вариант — самый быстрый способ получить его. Иногда Loot Council используется при дележе самых важных вещей — вроде мечей с Иллидана. Бывает такое, что максимальное количество DKP никак не равно уровню мастерства, и тогда приходится брать власть в свои руки и отдавать вещь не самому богатому, а самому достойному.

Помните, что вы РЛ и должны думать не только о каждом участнике в отдельности, но о силе рейда в целом. Иногда это означает, что вам придется принимать крайне непопулярные решения.

■■■

Заканчивая разговор о рейд-лидерстве, коснемся системы премий и штрафов: грамотное ее построение вполне способно сберечь РЛ много нервных клеток. Например, обязательно сделайте бонус в несколько DKP за своевременную явку на рейд; бонус за то, что рейдер взял с собой еду и химию; бонус за первое убийство сложного босса; за несколько часов бесплодных попыток перед этим самым первым убийством. И точно так же спокойно огласите штрафы. Вы можете снимать DKP за любой случайный или намеренный приступ «буратинизма» (то есть глупые поступки). Вы имеете полное право делать все, что, по вашему мнению, поможет вашему рейду собраться и убить сложного босса. Помните, что, став рейд-лидером, вы взяли на себя обязанности отца большого семейства. Вас могут любить, и вас могут бояться — как вы поведете себя, зависит лишь от вас. ■

Gruul`s Lair — самый простой инстанс на 25 человек. Здесь всего два босса, да и те практически без охраны.

Алексей Макаренков

ИНТЕРНЕТ
СОБЫТИЯ И ФАКТЫ

ДЕДКА ЗА РЕПКУ, РЕПКА ЗА СКРЕПКУ

Знаменитая история со скрепкой, произошедшая в 2005-2006 годах, похоже, продолжается. Если вдруг вы пропустили это замечательное событие и сейчас не понимаете, о чем идет речь, напоминаем. Женившийся в начале 2005 года канадец Кайл Макдональд зарабатывал не слишком много, семья не могла позволить себе купить собственное жилье, даже взяв кредит. Но Кайл мало того что был заядлым интернетчиком, так еще и остроумия ему было не занимать. Молодой человек решил обменять обычную канцелярскую скрепку (таков был его базовый капитал) на... настоящий жилой дом.

Разумеется, сделать это сразу, за один обмен, было невозможно, поэтому Макдональд приготовился к кропотливому поиску вариантов. Сначала на одном из форумов он поменял скрепку на стальную шариковую ручку в виде рыбы; на другом форуме ручка была обменяна на совсем другую ручку — для дверцы шкафа (выглядела она как веселая рожица). Эта ручка уже пошла за неплохую жестяную плиту, которую Кайл, в свою очередь, удачно поменял на электрогенератор. Генератор Кайлу с удовольствием поменяли на раритетную пивную бочку. Бочку Макдональд сменил на старенький снегоход. Снегоход удалось выгодно поменять на дорогую, но совершенно не нужную владельцу туристическую путевку, а уже ее — на старенький грузовичок. Автомобиль ушел в обмен на уникальную возможность поработать в студии звукозаписи в Торонто, а это предложение ушло за аренду на год дома в Колорадо.

Вроде бы вот он, дом. Но Кайл на этом не остановился, аренда его никак не устраивала, ему нужно было собственное жилье. Поэтому годовую аренду он поменял на возможность провести вечер в ресторане с рок-музыкантом Элисом Купером. Рандеву со звездой удалось обменять на редкий стеклянный снежный шар (если встряхнуть, полетят снежинки) с символикой группы KISS, а шар, в свою очередь, удалось «загнать» актеру Корбину Бренсену (который их как раз коллекционировал) за... роль в фильме. И вот уже возможность появиться в кино Макдональд обменял на дом в городе Киплинг.

На подбор вариантов, пересылки, встречи с людьми и прочие формальности у Кайла ушел ровно год. Так обычная канцелярская скрепка превратилась в неплохой домик. Разумеется, пресса не могла обойти вниманием столь необычную историю, о ней написали десятки различных журналов и газет, а в интернете историю эволюции скрепки (которой, кстати, Макдональд поставил огромный памятник прямо на газоне рядом со своим новым жильем) в жилой дом обсуждали в 2007 году чуть ли не на каждом форуме.

Но, похоже, на достигнутом Кайл останавливаться не собирается. Не так давно он нашел новую работу в Монреале (Канада), переехал туда с женой и, вместо того чтобы просто продать полученное столь изысканным путем жилье, решил продолжить цепочку и снова поменять его на что-нибудь. Правда, теперь он сам не ходит по форумам, разыскивая удачные варианты для обмена. Кайл просто разместил в своем блоге (***http://oneredpaperclip.blogspot.com/2008/06/were-trading-house.html***) информацию об обмене и принимает письма на свой e-mail (***oneredpaperclip@gmail.com***). Как только поступит выгодное предложение, дом будет поменян.

Что за варианты ему уже успели предложить, Макдональд не говорит, но в комментариях на сайте пользователи уже оставили множество интересных предложений: дом хотят выменять на сломанный танкер, на мужа-пьяницу и двух «никчемных детей», сочный бифштекс, ролики или лавку из католической церкви. Впрочем, ждать от Кайла шуточного обмена явно не стоит, он человек серьезный, согласится только на что-то выгодное.

ИНФОРМАЦИОННАЯ ЛАВИНА

Подсчитать, какой объем информации пропускает через себя интернет всего за один месяц, практически невозможно. Миллиарды, а может быть, сотни миллиардов гигабайт. Чтобы назвать точную цифру, придется собрать данные от огромного числа провайдеров по всему миру. А вот оценить, на сколько процентов трафик нарастает, вполне реально. Для этого нужно лишь взять статистику по нескольким маршрутам курсирования цифровых данных.

Компания **Cisco** недавно как раз провела подобное исследование. Оказалось, что за 2007 год объем трафика увеличился почти на 50%. Тенденции же таковы, что в ближайшие несколько лет информационный поток будет только расти. Во-первых, из-за того, что увеличивается число интернетчиков, во-вторых, набирают популярность сервисы Web 2.0, в которых на каждом аккаунте может быть десятки и сотни мегабайт.

Кстати, по данным той же Cisco, быстрее всего нарастает объем передаваемого через интернет видео. В прошлом году на долю видео приходилось лишь 12% трафика, а в этом году — уже 22%. И это еще не считая контрафакта, передаваемого через пиринговые сети: по самым скромным подсчетам, через P2P ежемесячно проносится 600 000 000 Гб фильмов.

GOOGLE, ПРЕДЪЯВИТЕ КАРТЫ!

Американский медиаконгломерат **Viacom** (туда входят такие монстры, как **MTV**, **Dreamworks** и **Paramount Pictures**) вот уже второй год подряд ведет затяжную осаду бастионов **Google**. Сначала на добровольных началах, а затем и через суд нападающие пыталась опустошить закрома Google на миллиард долларов за размещение на **YouTube** видеоматериалов Viacom.

Еще весной Viacom затребовала у Google информацию обо всех пользователях, просматривающих ролики на YouTube, весь внутренний код сервиса, да еще и схему размещения рекламных сообщений в придачу. Все это якобы нужно было для доказательства в суде, что нелегально размещенное на портале видео (помеченное при этом как «частное») просматривает очень много народу и что это приносит прямой финансовый ущерб Viacom. Для чего понадобились программные исходники и рекламная схема, совершенно непонятно.

Самое забавное во всей этой истории то, что суд обязал Google предоставить Viacom информацию о посетителях сервиса. Разумеется, многие люди начали возмущаться, ведь при регистрации их клятвенно заверяли, что информация о них останется в тайне, а тут... Шумиха поднялась страшная, обеим компаниям пришлось объяснять пользователям, что их интересы никак не пострадают, а все данные о них будут использованы исключительно для анализа.

МЕРТВЫЙ КОМАР НА ВЕС ЗОЛОТА

Чего только не продают через интернет... Детей и жен, военные базы и подводные лодки, девственность и даже обычные пиксели (заветный миллион пикселей по доллару за штуку уже продан на сайте ***http://milliondollarhomepage.com***). Но человеческая смекалка продолжает удивлять. Житель Шанхая Нин Нан не так давно начал продавать через свой сайт... трупики комаров. Разумеется, сделал он это не просто так, а с выдумкой. В сообщении на заглавной странице сайта сказано, что каждый комар убит вручную, а его тельце можно использовать для украшения помещений, научных изысканий или в качестве бижутерии. Каждый мертвый комар поставляется в миниатюрной пластиковой коробке с бархатной выстилкой.

Шутки шутками, но предприимчивому китайцу всего за два дня удалось продать более 10000 комариных трупиков по цене шесть юаней (чуть меньше доллара) за штуку. И число заказов продолжает увеличиваться. Нин даже пошутил на форуме, что скоро во всей Поднебесной не останется ни одного комара, и ему придется отправляться за границу, чтобы раздобыть «сырье» для своего бизнеса.

Кстати, столь нестандартным способом Нин Нан не только заработал вполне приличную сумму, но еще и разрекламировал свой ювелирный интернет-магазин — сейчас на него ежедневно заходит более 200 000 человек.

ИМЯ НА ВЫБОР

На сегодняшний день все доменные имена первого (еще его называют верхним) уровня жестко определены. Есть домены, закрепленные за странами; например, в зоне .ru размещаются российские сайты, в зоне .fr — французские, в .us — американские. Трехбуквенные названия соответствуют доменам, разделенным по какой-то характерной черте. Скажем, в зоне .edu находятся в основном сайты образовательных учреждений, под крылышком .gov приютились правительственные организации США и Европы, .com изначально планировалась только для коммерческих организаций, но затем в ней начали регистрироваться все кому не лень.

Сейчас же **ICANN** (организация, ответственная за создание и распределение доменных имен) планирует совершить самую настоящую революцию — разрешить использовать в качестве доменных имен первого уровня практически любые сочетания символов. Если все пойдет как задумано, уже к следующему году в Сети могут появиться сайты с называниями типа ***www.kombinat.sosisochniy*** или ***www.zloy.gluk***.

Чтобы сущности не плодились без дела, ICANN планирует ввести плату за создание любого верхнего доменного имени, предположительная цена — около $10 000. Помимо того, будет создан арбитраж, чтобы никто не начал создавать зоны с названиями не принадлежащих ему торговых знаков.

ЧТО, СНИМАЕШЬ ДЛЯ YOUTUBE? ПОЛУЧАЙ ЗА ЭТО В ЗУБ!

О том, что за высказывания в блогах можно поплатиться, мы уже не раз писали. И хорошо еще, если окажешься просто на скамье подсудимых (в Китае такие случаи происходят регулярно, в России прецеденты тоже были), так можно ведь и нож под ребро в темной подворотне получить. О разборках из-за видео, опубликованного на **YouTube**, прежде не слышали. И вот первая ласточка.

Двое американских подростков разъезжали по небольшим городам США, снимали свое путешествие на видео, а затем размещали его на YouTube, предварительно снабдив комичными, а иногда и весьма обидными комментариями в адрес мест, где они побывали. Одним из городков, откуда они вели репортажи, был Аньентаун (штат Нью-Йорк), про него доморощенные операторы высказались в таком духе: мол, городишко очень грязный, улицы кривые, а жители крайне недружелюбные и агрессивные. Аньентаунцы, ознакомившись с видео, не на шутку разобиделись, и когда ребята возвращались домой через их город, подстерегли их на автобусной остановке и разобрались «по понятиям»: выбили несколько зубов, сломали пару ребер и другими тяжкими телесными способами продемонстрировали, что на самом деле Аньентаун очень красивый и мирный городок.

ЛИСИЦА–РЕКОРДСМЕНКА

Не успела новая (3.0) версия интернет-браузера **Firefox** появиться на свет, как тут же оказалась в книге рекордов Гиннесса как самая скачиваемая из интернета программа. Всего за сутки ее скачали более восьми миллионов раз, и это только с официального сервера. Всего на момент написания этих строк Firefox 3.0 разлетелся общим тиражом более тридцати миллионов копий.

МАССОВАЯ ИНТЕРНЕТИЗАЦИЯ

Сколько людей на Земле пользуется интернетом? Именно этим вопросом задались специалисты компании **IDC**. Более полугода собиралась статистика, сотрудники IDC связывались с крупнейшими провайдерами по всему миру и наконец опубликовали результаты своего исследования. На данный момент Сетью регулярно пользуются более 1,4 млрд человек, то есть почти четверть населения Земли.

Одновременно в IDC проанализировали темпы прироста интернетчиков и просчитали, что к 2012 году их число возрастет до 2 млрд. При этом большая часть будет подключаться к Сети вовсе не через персональные компьютеры, как это происходит сейчас, а через мобильные устройства: телефоны, коммуникаторы и КПК.

ДИАЛАП ЖИВЕЕ ВСЕХ ЖИВЫХ

Принято считать, что самыми интернет-развитыми странами являются Япония и США, что там повсеместно есть широкополосный доступ к Сети, а чтобы путешествовать по сайтам на скорости более 4 Мбит/с, человеку достаточно всего лишь изъявить такое желание. В Стране восходящего солнца все действительно именно так, там даже в самых мелких городах и селениях можно подключиться к высокоскоростной выделенной линии, а вот в США ситуация, как выяснилось, не такая уж радужная.

Компания **Pew Internet and American Life Project** провела исследование, которое наглядно показало, что более 15% американских интернетчиков до сих пор пользуются диалапом. Правда, одновременно выяснилось, что зачастую модемным доступом пользуются даже жители крупных городов. Специалисты копнули глубже и выяснили, что лишь 20% интернетчиков пользуются диалапом из-за того, что не могут перейти на более скоростной доступ (в основном это жители небольших сел, деревенек и ранчо). Остальные же просто считают, что скоростная связь для них слишком дорога. И это при том, что среднегодовой доход американца составляет около $25000, а месячная абонентская плата за, скажем, безлимитный ADSL-доступ на скорости 6 Мбит/с в США редко превышает $15. Для сравнения: среднегодовой доход россиянина — $3400, а стоимость ADSL на скорости 1 Мбит/с в регионах начинается от $50 (в Москве и Санкт-Петербурге в два и более раза дешевле). ■

Эдуард Клишин

ДВИЖКИ ДЛЯ ВЕБ-ГАЛЕРЕИ

Последние пять выпусков «Игромании» мы с вами прицельно учились созданию сложных и многофункциональных сайтов. Разобрали самые популярные CMS, испытали на прочность форумные движки, научились делать несложные блоги и даже освоили основные способы раскрутки. По сути, незатронутой осталась лишь одна серьезная тема — инструментарий для оформления веб-галерей. А ведь с их помощью можно как делать полностью самостоятельные фотобанки, так и прикручивать галереи к уже готовым порталам. В поле нашего зрения попало более десятка подобных движков, но в итоге мы остановились на четырех самых лучших: они довольно легко устанавливаются и настраиваются, а главное — прекрасно защищены от хакерских атак. Впрочем, различий тоже хватает.

Обратите внимание, все сайты мы, как обычно, разместили на нашем тестовом сервере ***Condor.ru*** (на нем же установлены все движки, которые мы рассматривали в статье «CMS-калейдоскоп» из «Игромании» №1'2008), куда всегда можно зайти, посмотреть, какой движок подходит именно для вашего сайта, и только после этого делать окончательный выбор.

Gallery 2 — в шаге от идеала

Демоверсия
www.gallery.condor01.ru
Официальный сайт
http://gallery.menalto.com
Сайт русской поддержки
www.gallery2.ru

Gallery (мы тестировали последнюю на момент написания статьи версию — 2.2.2) — кроссплатформенный движок с открытым исходным кодом. С его помощью можно создавать галереи абсолютно любой сложности, даже число альбомов ничем не ограничено, что зачастую приходится наблюдать в других, более простых движках. При этом Gallery 2 распространяется совершенно бесплатно. Есть, правда, лицензия GPL, но она не ограничивает, а, наоборот, расширяет ваши права — никто не мешает переписывать движок и даже продавать его модификации за деньги (собственно, GPL и была разработана, чтобы никто не мог привлечь к ответственности программистов, переписывающих исходные коды различных программ).

О популярности Gallery 2 говорит тот факт, что на ее основе работают десятки тысяч онлайновых галерей, фотохранилищ и видеопорталов. Движок позволяет выполнять автоматическую обработку загруженных на сервер изображений — масштабирование, поворот картинки на заданный угол, сжатие, цветокоррекцию. В новой версии добавлена функция многопользовательского доступа к галерее: это означает, что любой желающий может зарегистрироваться на сайте, где установлен движок, и создать серию своих собственных фотоальбомов. Не менее важно, что вторая итерация движка позволяет хранить на сервере файлы любого типа — не только картинки и видеоклипы, но и музыкальные треки, текстовые документы, 3D-модели и много чего еще.

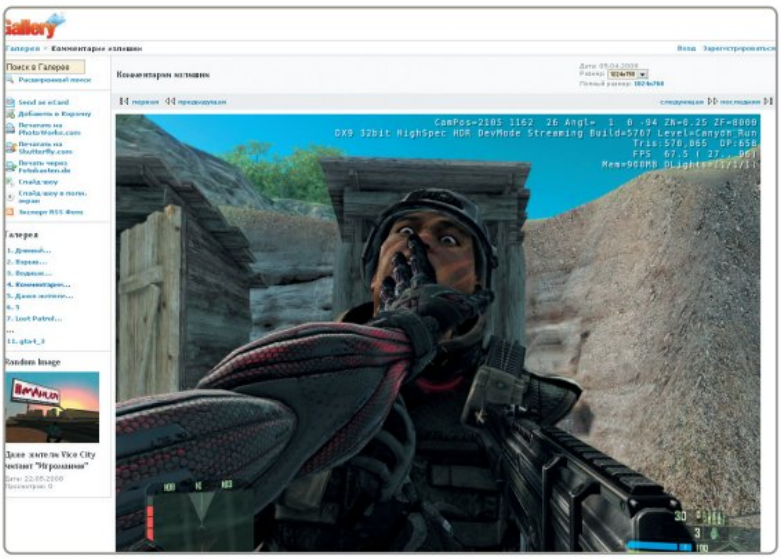
Еще один козырь системы — возможность полной двусторонней интеграции интернет-галереи с наиболее популярными движками сайтов, блогов и форумов. Gallery 2 отлично ладит с **WordPress** (что это за движок и как сделать на нем сайт буквально за полчаса, читайте в прошлом выпуске «Игромании»), **phpBB 2**, **Mambo/Joomla**, **PHP-Nuke**, **Invision Power Board (IPB)**, **Drupal**, **PostNuke** и **vBulletin**.

В Gallery вживлен специальный фильтр, который блокирует спам, а главное, препятствует регистрации на сайте спам-ботов. Принцип работы фильтра основан на интеллектуальном тесте Тьюринга (использование искусственно искаженных случайных литер и цифр). Не позабыли разработчики и о защите изображений от незаконного копирования. В Gallery используется собственная технология цифровых водяных знаков. Любителей поэкспериментировать наверняка порадует возможность подключения к системе новых модулей и тем оформления, а также наличие огромного числа предустановленных «шкурок» и плагинов.

Еще один довод в пользу Gallery — загружать контент на сайт можно самыми разными способами. Через браузер, с помощью мастера публикации Windows, компактного Java-апплета или специальной клиентской программы **Gallery Remote** (скачать ее можно по ссылке ***http://gallery.menalto.com/wiki/Gallery_Remote***). Разрешено даже импортировать изображения с мобильного телефона или веб-камеры.

Управлять Gallery 2 тоже очень удобно. Администратор галереи может устанавливать определенные дисковые квоты для каждого из зарегистрированных пользователей или их групп, выполнять массовое редактирование элементов одного типа (скажем, альбомов или фотографий), менять уровень вложенности альбомов, просматривать и редактировать профили пользователей.

Из мелких отличий: встроенные модули для отладки и отслеживания ошибок, мощный поисковый движок (есть далеко не во всех галереях), ЧПУ (человекопонятные урлы, то есть логичные названия всех внутренних страничек: например, форум, согласно ЧПУ, должен проживать по адресу ***www.название сайта.ru/forum***, а не ***www.название сайта.ru/d97fd9f7sdf97sdf145***), функция слайд-шоу, поддержка нескольких типов баз



В Gallery столько настроек и функций, что новички могут и запутаться.

данных, удобный веб-инсталлятор, а главное — соответствие всем современным веб-стандартам (в том числе **XHTML 1.0 Strict**).

Устанавливается Gallery 2 следующим образом. Прежде всего, распакуйте архив с дистрибутивом движка в любой каталог. Далее загрузите все системные файлы и папки веб-галереи из директории **\gallery2** (всего их **13**, не считая англоязычного мануала по работе с программой) на удаленный веб-сервер провайдера (в корневую папку сайта, например, **\condor01.ru**) с помощью FTP-клиента, скажем, **FileZilla**. Запустите браузер и введите в адресной строке имя ресурса, который указывает на директорию с Gallery 2 (в нашем случае — ***www.condor01.ru***). Загрузится страничка с простенькой серверной программой для настройки галереи (создание аккаунта суперадминистратора, установка хранилища и добавочных модулей, инсталляция ядра). Всего вам предстоит проделать 11 последовательных шагов — не пугайтесь, в большинстве случаев нужно лишь кликать на кнопочку **Далее**. При необходимости вы можете в любой момент вернуться к предыдущему этапу и внести необходимые поправки — например, изменить логин и пароль или параметры подключения к базе данных **MySQL**, так что можете поэкспериментировать с разными вариантами.

В заключение буквально несколько слов о стабильности работы движка. Все интернет-галереи, сделанные на основе Gallery 2, загружаются в среднем за 3-5 секунд (пропускная способность нашего тестового канала — 10 Мб/с), практически не нагружают сервер и базы данных и, что самое главное, не сбоят. Каких-либо недостатков при тестировании движка мы не обнаружили. В общем, почти идеал.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:

- **Легкость установки:** ▮▮▮▮▯
- **Простота использования:** ▮▮▮▮▯
- **Удобство работы:** ▮▮▮▮▮
- **Функционал:** ▮▮▮▮▮
- **Надежность:** ▮▮▮▮▮

4images — функционал превыше всего

Демоверсия
www.4images.condor01.ru
Официальный сайт
www.4homepages.de

Следующий участник нашего обзора попроще, чем Gallery 2, но не менее популярен. Это движок **4images**. Он используется не только простыми пользователями, но и крупными организациями, правда, им приходится платить: 4images бесплатен только для частного некоммерческого использования. Таким образом, если захотите сконструировать на основе 4images платный онлайн-сервис для хранения фотографий, придется раскошелиться на 99 евро.

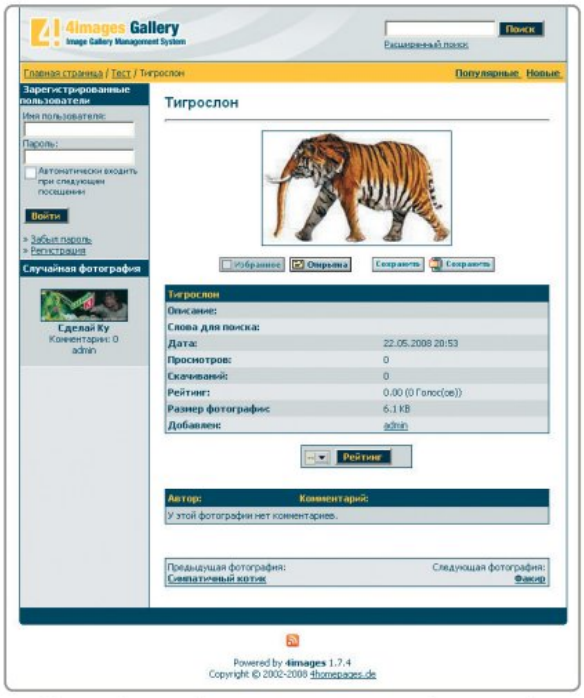
По набору функций система очень похожа на Gallery 2. Здесь есть все, что нужно для комфортной работы, — и пользовательские аккаунты, и защищенный паролем админ-центр, и различные счетчики, и RSS-ленты, и незамысловатая поисковая система, и даже удобный веб-инсталлятор. Движок поддерживает все современные графические библиотеки (**ImageMagick**, **GD**, **NetPBM**) и, как следствие, позволяет производить простейшие манипуляции над изображениями, загруженными на сайт, — изменение размеров, поворот картинок, автоматическая генерация превью. Зарегистрированные в системе пользователи могут оставлять комментарии к выбранным файлам и обмениваться личными сообщениями.

Администратор галереи вправе создать любое количество рубрик и фотоальбомов, модифицировать все установки системы за считанные секунды, добавлять и редактировать пользователей и комментарии, модерировать новые фотографии, подключать к движку новые плагины и темы оформления. При этом стоит отметить, что все параметры 4images не просто раскиданы по панели управления, а сгруппированы в логичные блоки (именно этого часто не хватает более примитивным галереям).

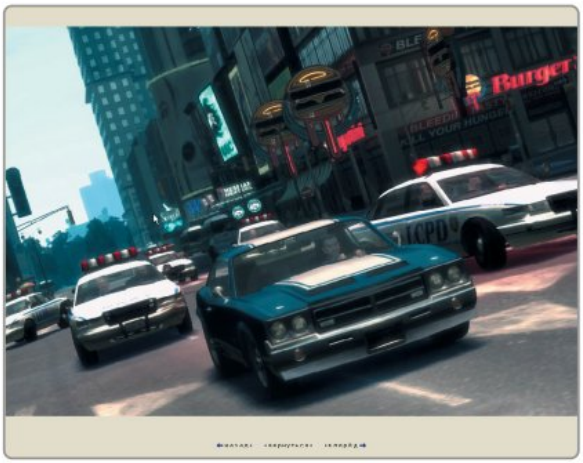
Плавно переходим к разбору отличительных особенностей 4images. Первое, что бросается в глаза, — поддержка огромного числа различных форматов. Движок отлично справляется с обработкой файлов **JPG**, **GIF**, **AIF**, **PNG**, **AU**, **AVI**, **MID**, **MOV**, **MP3**, **MPGM**, **WAV**, **RA**, **RM**, **PD**, **3GPP** и даже **PSD**. К тому же никто не мешает вам самостоятельно расширить линейку поддерживаемых расширений — написать и подключить к галерее плагины для обработки документов определенного типа, скажем, **OGG**. Что у нас там дальше по списку? Уникальная возможность генерации поздравительных открыток. С помощью 4images вы буквально в несколько кликов сможете создать фирменную электронную открытку на базе выбранного арта и отправить ее близкому (или не очень) родственнику, знакомому или просто пользователю, зарегистрировавшемуся на вашем сайте. Следующее несомненное достоинство 4images — прекрасная защищенность. Взломать или вывести из строя движок практически невозможно. Не последнюю роль в этом сыграли защищенные по современной технологии **CAPTCHA** формы ввода и вывода данных и панель администрирования, а также надежные алгоритмы кодирования данных. Вдобавок в 4images интегрирована мощная система резервного копирования данных,

На диске

Дистрибутивы всех описанных галерей (последние стабильные версии на момент написания статьи), а также русификаторы и некоторые дополнения к ним (моды и плагины) лежат на нашем DVD в разделе «По журналу».



Галерея 4images обладает очень простым дизайном, но по функциональности превосходит многие коммерческие разработки.



WR-Gallery тоже очень простая система, иногда даже слишком... Все-таки минималистичный дизайн — не самый лучший вариант для галереи. Зато не требуется MySQL, а значит, WR-Gallery можно устанавливать почти на любом бесплатном хостинге.

которая присутствует далеко не во всех современных хранилищах фотографий. Мы честно попытались заселить систему троянами, вышедшими за последние несколько месяцев (только теми, что уже описаны «Лабораторией Касперского»), ни один из них не смог укорениться в движке.

А вот за что можно пожурить 4images, так это за чересчур простой интерфейс. Никаких наворотов в виде выпадающих окон и сочных вебдванольных панелек, одни только невзрачные кнопочки. К тому же в некоторых меню наблюдается довольно странная группировка параметров; так и хочется взять их и поставить в правильном порядке, но такой возможности нет.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- Легкость установки: ▮▮▮▮▯
- Простота использования: ▮▮▮▮▯
- Удобство работы: ▮▮▮▮▯
- Функционал: ▮▮▮▮▮
- Надежность: ▮▮▮▮▮

WR-Gallery — проще некуда

Демоверсия
www.wr.condor01.ru
Официальный сайт
(он же сайт русской поддержки)
www.wr-script.ru

WR-Gallery — простецкий, но крайне оригинальный и удобный в обращении скрипт интернет-галереи отечественного розлива. Движок написан на PHP и не требует наличия базы данных MySQL (для хранения информации используются простые текстовые файлы с расширением .dat). Если выражаться более понятным языком, этот движок можно использовать как для создания небольших онлайновых галерей на сильно загруженных бесплатных хостингах, где отсутствует поддержка баз данных, так и для мощных хранилищ фотографий. WR-Gallery не перегружает сервер, на котором установлен, выдерживает любой наплыв пользователей и, что самое важное, не сбоит (за весь период существования WR-Gallery 1.3 не было зафиксировано ни одного падения системы).

Если такие функции, как сортировка картинок по рейтингу, количеству комментариев, дате загрузки и размеру, давно стали стандартом де-факто, то вот возможность загружать изображения без предварительной регистрации есть далеко не у всех галерей.

Буквально несколько слов об установке движка. Чтобы проинсталлировать WR-Gallery 1.3, достаточно скопировать все файлы и каталоги движка на веб-сервер и установить права доступа на определенные папки и отдельно взятые исполняемые файлы.

ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- Легкость установки: ▮▮▮▮▮
- Простота использования: ▮▮▮▮▮
- Удобство работы: ▮▮▮▮▯
- Функционал: ▮▮▮▮▯
- Надежность: ▮▮▮▮▯

Wallist — совершенная эргономика

Демоверсия
www.wallist.condor01.ru
Официальный сайт
www.softtime.ru/info/wallist_mysql.php

Последний участник нашего тестирования — активно развивающаяся отечественная фотогалерея **Wallist**, разработанная силами одного-единственного человека — Андрея Пикина. Вся необыкновенность движка заключается в том, что он состоит из нескольких информационных блоков (новостная лента, графический счетчик посещений, подсказки) и умеет необычайно быстро генерировать веб-страницы (за 0,05-0,1 секунды).

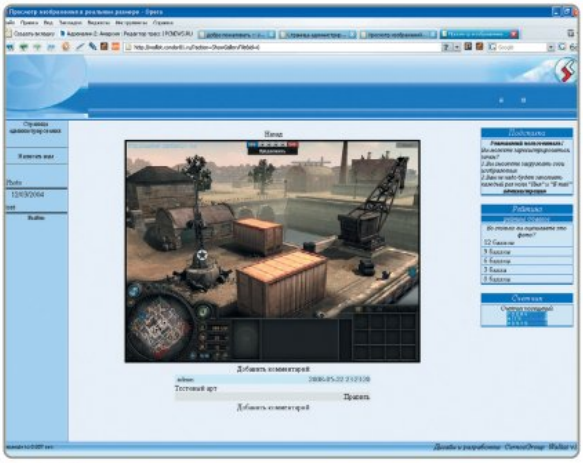
По возможностям Wallist не уступает таким профессиональным движкам, как Gallery и 4images. Судите сами. Пользователи могут регистрироваться на сайте, добавлять в сформированные администратором фотоальбомы собственные изображения, комментировать выбранные записи, проставлять рейтинги. Не забыл автор системы и о таких приятных мелочах, как функция нанесения цифровых водяных знаков (копирайтов) на поверхность артов и скрытие старых файлов, хранящихся на сервисе больше месяца. Администратору разрешается редактировать любые параметры движка — формировать списки запрещенных литер, слов и выражений, которые должна вырезать система, блокировать доступ к определенным рубрикам и разделам сайта, модифицировать максимальный размер закачиваемых на сервер картинок, удалять выбранные пользовательские фотографии. К недостаткам движка можно отнести не очень удобную панель управления, а также слабую защищенность — опытный хакер сможет вывести сайт из строя.

Установить Wallist 1.2 на веб-сервер хостинг-провайдера сможет даже начинающий. Загружаете все файлы и папки движка по FTP-протоколу, формируете новую базу данных для галереи и настраиваете систему с помощью симпатичного веб-инсталлятора.

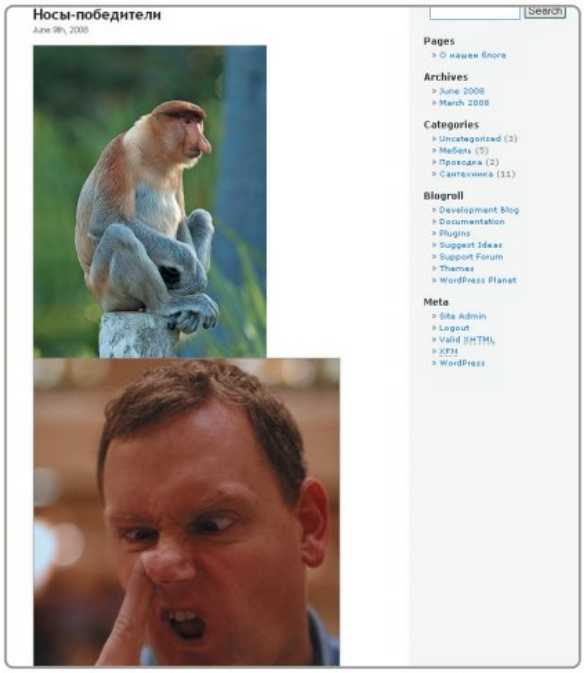
ОЦЕНКИ «МАНИИ»:
- Легкость установки: ▮▮▮▮▯
- Простота использования: ▮▮▮▮▯
- Удобство работы: ▮▮▮▯▯
- Функционал: ▮▮▮▮▯
- Надежность: ▮▮▮▯▯

■ ■ ■

Если вы решили создать по-настоящему мощную, надежную и красивую веб-галерею, обратите пристальное внимание на профессиональный движок Gallery — лучший программный пакет в своем классе. Если лишние навороты вам ни к чему, но функционал все же должен быть на уровне, не проходите мимо 4images и Wallist. Что касается WR-Gallery, это настоящая находка для начинающих веб-мастеров, а также всех тех, кто пользуется услугами сильно загруженных бесплатных хостингов. ■



Wallist умеет автоматически наносить надписи на все загружаемые картинки.

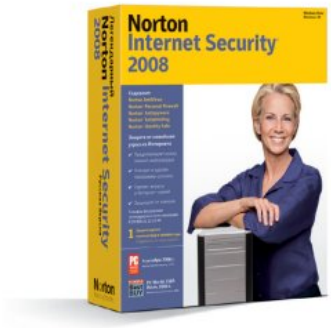


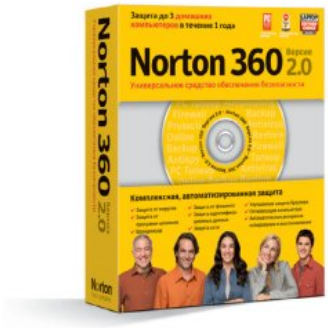
При желании веб-галерею можно сделать и в WordPress, вот только выглядеть она будет, скажем так, не очень презентабельно.

Дни подарков от Norton™

Купи один из трех продуктов **Norton™** и выбери сам **ГАРАНТИРОВАННЫЙ ПОДАРОК!**

Вы храните на своём компьютере фотографии, документы, архивы, письма? Что Вы будете делать, если в один момент все эти файлы исчезнут или попадут в чужие руки? Может, пора позаботиться о том, что Вам дорого?





Norton AntiVirus 2008

Защищает компьютер от программ-шпионов, вирусов и других Интернет-угроз. 52% пользователей во всем мире используют антивирусы Norton. Присоединяйтесь к ним – доверьтесь качеству Norton!

Norton Internet Security 2008

Отлично зарекомендовавшая себя программа, которая позволяет пользователю выходить в Интернет и использовать компьютер, не опасаясь вирусов, хакеров и ненужной рекламы.

Norton 360 v 2.0 NEW!

Самое мощное средство обеспечения безопасности. Защитит Вашу систему от вирусов, рекламы, хакеров, позволит сохранить все ценные данные и ускорит работу компьютера.

Стоимость подарка более 100 рублей
Аудиоэкскурсии: «Московский Кремль»; «Булгаковская Москва»; «Замоскворечье».

Стоимость подарка более 200 рублей
Аудиокниги: Ильф И., Петров Е. «Рассказы»; Эрдман Г. «Пять шагов к богатству»; Сказки братьев Гримм и В. Гауфа.

Стоимость подарка более 500 рублей
Игры: King's Bounty; Mass Effect; Lost Planet.

1С интерес	м. «Шоссе Энтузиастов», пр-т. Буденого, д. 53, стр. 2, А2; м. «Новогиреево», ул. Новокосинская, д. 14-а, пав. А06; м. «Багратионовская», Багратионовский пр-д., д. 7, корп. 3, пав. G2-093.	12, 13, 19, 20 июля с 14 до 18 часов
	м. «Беляево», ул. Профсоюзная, д. 102, стр. 1, пав. 309; м. «Рязанский проспект», Рязанский пр-т., д. 28, стр.1, 1-й этаж.	12, 13 июля с 14 до 18 часов
Media Markt	м. «Нагатинская», «Академическая», Севастопольский пр-т, д. 11-е, ТЦ «Рамстор»; м. «Домодедовская», Каширское шоссе, д. 61, корп. 2, ТЦ «Рамстор»; Правобережная, 1-б, ТЦ «Рамстор»; м. «Университет», пр-т Вернадского, д. 6, ТЦ «Рамстор»; м. «Кузьминки», «Люблино», «МЕГА» Белая Дача, г. Котельники, 1-й Покровский проезд, д. 5.	26, 27 июля 2, 3 августа с 13 до 17 часов
Белый ветер цифровой	м. «Киевская», пл. Киевского вокзала, д. 2, ТЦ «Европейский»; м. «Багратионовская», ТЦ «Горбушкин двор», Багратионовский проезд, д. 7, корп. 3, пав. Н2-031; м. «Щукинская», ТЦ «Щука», ул. Щукинская, д. 42. 4-й этаж, пав. Е7; м. «Новые Черемушки», ТЦ «Черемушки», ул. Профсоюзная, д. 56, 1-й этаж. линия 1-А, -Б, -И; м. «Кузьминки», «Люблино», ТЦ «МЕГА» Белая Дача, здание «МЕГА-2», помещение №4124.	8, 9, 15, 16 августа с 14 до 18 часов

Подробности акции на сайте http://norton.games.1c.ru

© 2007 Symantec Corporation. Все права защищены. Symantec, эмблема Symantec, LiveUpdate, Norton, Norton 360, Norton AntiVirus и Norton Internet Security являются товарными знаками Symantec Corporation или ее дочерних компаний в США и других странах.

Norton from symantec

Алексей Макаренков

ИНТЕРЕСНОЕ В СЕТИ

Каждый номер мы отбираем для вас самые интересные, необычные, выдающиеся, увлекательные сайты и кратко рассказываем о них. В «Интересном в Сети» вы можете найти ссылки как на небольшие домашние странички и блоги, которые чем-то выделяются из множества других ресурсов, так и на огромные информационные порталы, путешествовать по которым можно часами.

Заначка в интернете

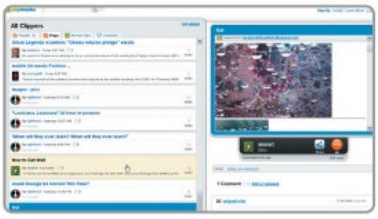
http://mozy.com

На какие ухищрения только не идут люди, чтобы сохранить важную информацию. Файлы копируются с винчестера на винчестер (в идеале устраиваются RAID-массивы), закатываются на болванки, копируются на флэшки или внешние жесткие диски. Но винчестеры покрываются «бэдами», перезаписываемые болванки потихоньку размагничиваются, а флэшки банально сгорают, когда их «неправильно» выдергивают из USB-слотов.

Последний бастион защиты — интернет. На сайте **Mozy.com** можно сделать бэкап файлов общим объемом до 2 Гб (за $4,95 в месяц можно получить неограниченное пространство). Устанавливаете небольшую утилиту, указываете папки, которые нужно сохранять, назначаете время бэкапа, и программа сама все за вас сделает.

Вырезалки по Сети

http://clipmarks.com



Clipmarks.com — своеобразный заменитель сетевых закладок (букмарков) и одновременно развеселые интернет-вырезалки. Скачав и установив небольшой плагинчик (для каждого браузера свой), вы получаете доступ к двум забавным кнопкам. Нажимаете левую — и любая веб-страничка разбивается на блоки: отдельно реклама, отдельно каждая новость, заметка или статья. Выбираете любой блок, нажимаете правую кнопку — и в виде отдельного сообщения выбранный текст или картинки (или и то, и другое вместе) подгружаются на вашу Clipmarks-страничку. На каждый такой блочок можно подвесить теги, сделать дополнительное описание и вывесить для всеобщего изучения и комментирования. Получается аналог онлайн-дневника, только состоит он не из ваших записей, а из интернет-нарезок.

Переплетение пикселей

http://hello.eboy.com

Когда-то пиксельная графика была единственным возможным способом визуального «самовыражения» на PC. Потом появилось 3D, цифровая фотография, а пиксельная графика ушла в глубокое подполье и трансформировалась в самое настоящее искусство.

Команда немецких художников и дизайнеров **eBoy** занимается как раз тем, что создает одни из лучших в мире (это не только наше мнение, но многочисленных критиков и жюри арт-конкурсов) пиксельных полотен. В последнее время мега-талантищи из eBoy с рисования картин — да-да, почти все их работы, созданные на компьютере, либо распечатываются в огромных форматах, либо перерисовываются вручную — переключились на создание анимаций и пиксельной рекламы.

Хитри!

http://xitri.com

Один из лучших отечественных блогов о флэш-анимации. А если говорить об анимации во флэш-играх, то просто лучший. Автор ресурса больше всего внимания уделяет нестандартным приемам, способам достижения отличного результата «малой кровью». Собственно, само название сайта говорит о многом: как исХИТРИться и без особых проблем сделать во флэше красиво. Особенно радует, что на каждое описание автор приводит несколько конкретных примеров. Поэтому прежде, чем начинать вникать в теорию, можно вживую посмотреть, как оно будет работать на практике.

Шило на мыло

www.file-swap.com

Помните, как в детстве менялись предметами, зажатыми в потном кулачке? Не глядя! *«У тебя что?» — «У меня ластик» — «А у тебя?» — «А у меня жеваная жвачка» — «Ну ты, блин, дал. Я тебе ластик, а ты мне жеваную жвачу?!» — «Сам согласился меняться, никто не заставлял!»*

Поменять шило на мыло, а то и на что-то более полезное (или бесполезное) можно и в интернете. Разумеется, тоже не глядя. Закачиваете на сайт **File-swap.com** любой файл, давите кнопочку Swap! — и... получаете взамен какой-то другой файл, залитый человеком откуда-нибудь из Новой Зеландии. Он, соответственно, получает ваш файл. В ответ на картинку вполне может прилететь какая-нибудь музыка или текстик.

Главное, будьте осторожны. Система оборудована мощным антивирусом, но находятся умельцы, которые таки засылают на File-swap трояны, вживленные в скриншоты и видеоклипы.

Старые программы

www.oldversion.com

Обычно после выхода новой версии программы разработчики удаляют с сайта более старую. Вот только не всем утилитам обновления идут на пользу. Классический пример — просмотрщик (хотя это уже не просмотрщик, а целый мультимедийный комбайн) картинок **ACDSee**: давным-давно существует 10-я версия, умудряющаяся загружать на 100% топовые процессоры, а основная масса пользователей сидит на легкой и удобной версии 6.0.

На сайте **Oldversion.com** собраны в хронологическом порядке все версии самых популярных программ. В любой момент заходите и скачиваете нужную. Коллекция постоянно (по мере выхода новых версий) пополняется.

ФЛЭШ ИГРЫ

Надежда Недова

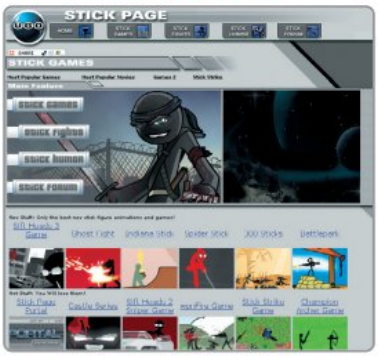
На большинстве игровых сайтов интересных игр две-три, ну максимум четыре. Поэтому мы сразу даем ссылки (и описания к ним) на самые интересные игры, а не на целые порталы.

Вовсю работает почтовый ящик URLs@igromania.ru. Присылайте нам самые интересные и актуальные ссылки. Лучшие будут опубликованы в разделе «Интересное в Сети». В письме необходимо дать прямую ссылку на сайт и привести краткое его описание (например, «отличный флэш-квест» или «сайт о том, как метко стрелять в UT2004, есть скрины и схемы движения»).

Обратите внимание, что мы не публикуем ссылки на огромные порталы с играми (найти там достойную игру часто бывает непросто), а также на страницы, скажем так, спорного содержания. Никаких XXX, расчлененок и прочего непотребства!

Рисованные человечки

www.stickpage.com



Страшно вспомнить, сколько раз мы уже писали о различных играх и анимациях про нарисованных человечков, родоначальником которых стала серия флэш-мультфильмов **XiaoXiao**. А вот создатели сайта **Stickpage.com** не стали мудрствовать, взяли да и собрали все (ну или большинство) игры и мультфильмы про приключения «ручки-ножки-огуречика» вместе. Тут вам и уже упомянутые шедевры XiaoXiao, и не менее популярный **Electric Man**, и забавные серии **Spider Stick** и **Indiana Stick**.

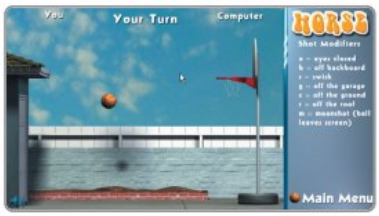
Четыре аккорда

http://php.tenaciousd.com

Для обладателей идеального слуха существуют консерватории. Кто хоть как-то может запомнить и повторить мелодию, сидит дома и заучивает гитарные аккорды. Ну а для тех, кому медведь на ухо наступил, существуют такие вещи, как **Tenacious D** (по мотивам одноименного фильма). Так и хочется сказать, что это флэш-аналог **Guitar Hero**, но это слишком громкое заявление. Под забойнейшие мелодии вам придется всего лишь вовремя давить на одну из четырех клавиш, следя, чтобы электричество, пробегающее по струнам, попадало в нужную область гитарного грифа. Бестолково? Однозначно. Увлекательно? Еще как!

В кольцо

www.makaimedia.com/games/game_frame.aspx?gid=94



По сравнению с баскетболом настоящим уличный баскетбол в одно кольцо — занятие довольно скучное. Разбежаться негде, а противник, перехватив мяч, тут же забрасывает его в кольцо. То ли дело компьютерная версия! В игре **H-O-R-S-E** не нужно управлять персонажами, прорабатывать тактику перемещения по площадке — нужно лишь правильно задать угол полета меча и силу броска. Но закинуть мяч в кольцо — это слишком просто. Куда сложнее сделать это с отскоком от стены дома, от асфальта или от щита. А лучше от всего по очереди. Чем более сложный трюк вы совершите, тем больше очков заработаете. Можно соревноваться с компьютером (три уровня сложности), а можно и с реальным соперником.

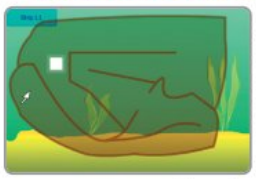
Теория механизмов

www.teagames.com/games/blueprint/play.php?start=1

Компания **Teagames**, известная тем, что разрабатывает одни из самых необычных и красивых флэш-игр, выпустила новую онлайновую забаву в несколько нестандартном для себя жанре. **Blueprint** — головоломка, чем-то напоминающая знаменитую игру **Eeats**. В начале каждого раунда вы определенным образом расставляете предметы и механизмы, затем жмете на старт, тем самым разблокируете шарик, который начинает катиться и прыгать по всем законам физики. Если предметы расставлены правильно, то мячик успешно доберется до финиша, в противном случае свалится вниз. Пройти даже самый простой уровень с первого раза практически невозможно: всегда где-нибудь да ошибешься, так что запаситесь терпением.

Курсорный миллиметраж

www.games1.org/flash-games/Mouse



Чтобы добиться успеха в игре **Mouse**, вам как минимум придется почистить коврик мышки, а то и запастись новым, мягким и удобным. А если, упаси боже, у вас допотопная механическая мышка, а не оптическая или лазерная, то можете прямо сейчас начинать надраивать шарик спиртом. Оказывается, чтобы провести курсор из одного конца экрана в другой, нужна необычайная точность движений и дьявольское терпение. То злобный паук схватит несчастную белую стрелочку прямо поперек «тела», то хищный червь перегрызет пополам, но самое страшное, если коридор слишком узкий — с замиранием сердца ведешь курсор по щелевидному проходу к выходу, следя, чтобы ни один пиксель не задел за стенку.

Уличные гонки

www.shockwave.com/gamelanding/redlinerumble3.jsp

Тема уличных гонок во флэш-играх раскрыта давным-давно. Были и безбашенные аркады, и попытки сделать серьезные симуляторы, появлялись даже стритрейсовые менеджеры. Но **Redline Rumble 3**, вне всяких сомнений, это мощный шаг вперед. Во-первых, сделано это в 3D с использованием плагина **Shockwave** (чтобы играть, обязательно установите), во-вторых, под одной оберткой здесь собраны сразу несколько игр. В зависимости от того, какое транспортное средство вы выберете в начале заезда, будет определяться конечная цель. На мотоцикле нужно просто нестись по трассе, выхватывать на огромной скорости различные предметы из окон обгоняемых машин и передавать их другим участникам движения. На полицейской машине придется гоняться за преступниками. Огромный грузовик при помощи стального подъемника должен помогать нарушителям ПДД удрать от полицейских, а на вертолете придется выполнять над шоссе фигуры высшего пилотажа.

Николай Пегасов, Антон Курин

ВНЕ КОМПЬЮТЕРА ЗА ИСТЕКШИЙ МЕСЯЦ

НОВОСТИ ВНЕКОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

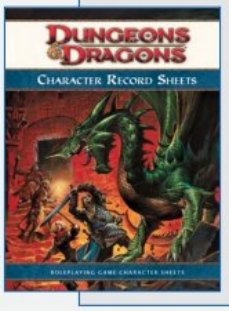
Dungeons & Dragons

Четвертая редакция **Dungeons & Dragons** благополучно увидела свет и собрала массу восторженных отзывов. Она заменила третью редакцию ролевой системы, впервые представленную в 2000 году. За первыми традиционными продуктами новой редакции — стартовым приключением и тремя основными книгами правил (Player's Handbook, Dungeon Master's Guide и Monster Manual) — в июле последовали два свежих релиза.

Character Record Sheets — это новые бланки для записи статистики игровых персонажей. В принципе, этот продукт настолько же типовой для запуска новой версии правил, как и три базовых книги правил. Книжка насчитывает 16 страниц и предлагается за $10. Дизайнеры обещают, что бланки подходят для персонажей любых классов, от 1 до 30 уровня опыта.

Вторая вышедшая книга — **Thunderspire Labyrinth** («**Лабиринт Громового пика**»), модуль-приключение под индексом **H2**. Модуль продолжит историю, начавшуюся в стартовом приключении **Keep on the Shadowfell**, которое появилось в продаже весной. Предназначен он для персонажей 4-6 уровней. В центре сюжета оказались тайны обширного лабиринта, который неизвестные силы прорыли под Громовым пиком. Лабиринт населен разумными существами, с ними и придется общаться (или воевать) персонажам. За 96-страничный томик просят $25. Следующее приключение под индексом H3 ожидается уже в будущем месяце.

Обзор новой редакции правил D&D читайте в этом же выпуске «Вне компьютера».



Warhammer 40 000

Британская компания **Games Workshop** выпустила долгожданную пятую редакцию правил популярнейшей военно-тактической игры **Warhammer 40.000**. Напомним, что, в отличие от фэнтезийного «Вархаммера», в «сорокатысячнике» события происходят в далеком-далеком будущем, где в смертельном бою сошлись люди, а также представители других рас, характерных как для фэнтези, так и для научной фантастики.

Одновременно с правилами пятой редакции Warhammer 40 000 в продажу поступил набор космодесанта **Space Marine Battle Company**, в который входят сотня с лишним миниатюр бойцов и восемь «Рино». Параллельно обновился и еще один танковый набор — имперский **Emperors Fist Tank Company**.

Неприятная новость для российских поклонников вселенной «Молота войны». Британский издатель художественной литературы по «Вархаммеру», компания **Black Library** (подразделение Games Workshop), не продлила лицензионное соглашение с санкт-петербургским издательством «**Азбука-классика**», и выпуск русских переводов «вархаммеровских» книг был прекращен. Это касается обеих линеек книг, Warhammer и Warhammer 40 000. Дальнейшие перспективы литературной серии «Молота войны» в России остаются туманными.

Magic: The Gathering

Июнь выдался спокойным, даже, можно сказать, тихим. А все потому, что в июле-августе нас ждет куда более шумная жизнь: ожидается выход сета **Eventide** и множество национальных чемпионатов!

Первым делом расскажем о Гран-при Индианаполиса (США), проходившем в формате Shadowmoor Limited. Кубок закономерно заработал Йелгер Вигерсма, единственный профессионал, прошедший в топ-8. В финале ему противостоял Гауденис Видугирис со своей сине-красной колодой; кстати, он был единственный, кто сумел одолеть чемпиона в «швейцарке». Но Йелгер со своей сине-бело-красной колодой оказался сильней, несмотря даже на присутствие у противника **Oona, Queen of the Fae**!

Второй, он же последний, Гран-при июня проходил в Буэнос-Айресе, столице Аргентины. На этот раз формат был Standard Constructed. Победителем турнира стал Франциско Брага и его зелено-черные эльфы. В финале он каким-то чудом одолел «Шторм», которым управлял Фелипе Алвес Пеллегрини. Любимец европейской публики француз Оливье Руэль, игравший довольно оригинальной колодой, не смог пробиться дальше четвертьфинала.

Данный турнир интересен еще и в рамках приближающихся национальных чемпионатов. В этом году чемпионаты России и Белоруссии пройдут одновременно, 6-7 сентября, а украинский национальный чемпионат — неделей позже, 13-14 сентября.

А в это время в **Magic Online 3.0** состоялся релиз **Shadowmoor**. Не сказать, что обошлось без проблем, но в целом все завершилось удачно. Постепенно онлайновая «Магия» в своей нынешней версии становится все более удобной для игры как любителей, так и профессионалов.

vnecomp@igromania.ru

Dungeons & Dragons

Четвертая редакция

■ *Жанр:* **ролевая игра** ■ *Производители:* **Wizards of the Coast** ■ *Сайт:* **wizards.com/dnd** ■ *Количество игроков:* **без ограничений, один ведущий** ■ *Длительность партии:* **без ограничений** ■ *Язык игры:* **английский**

В начале июня компания **Wizards of the Coast** выпустила новую, четвертую по счету, редакцию самой популярной и самой древней ролевой игры — **Dungeons & Dragons** (третья редакция издавалась по-русски с подзаголовком «**Подземелья и драконы**»). Если вам ни о чем не говорит это название, значит, вы пропустили такие компьютерные хиты, как **Baldur's Gate** и **Neverwinter Nights**, а также десятки других достойных игр для PC и консолей. В их основе лежала ролевая система D&D. Система регулярно обновляется, ее третья редакция вышла в 2000 году. Спустя восемь лет разработчики глобально обновили игру.

Базу правил четвертой редакции, как и прежде, составляют три традиционных для этой системы книги: **Player's Handbook, Dungeon Master's Guide** и **Monster Manual**. Достаточно приобрести эти три томика, чтобы полноценно играть в настольные D&D.

Смена редакций, возможно, и не была столь необходима с системной точки зрения, но маркетинг диктует свои законы даже в области ролевых игр. Так что теперь все аспекты, связанные с **D&D**, будут переделываться под новую редакцию, а старая постепенно канет в Лету, как это было со всеми прежними инкарнациями D&D. Например, **Dungeons & Dragons Miniatures** уже получили новые правила, причем даже на пару месяцев раньше, чем вышла сама четвертая редакция. Новых компьютерных игр по третьей редакции мы тоже вряд ли дождемся: вероятно, последней игрой на основе этой редакции станет грядущее второе дополнение для **Neverwinter Nights 2**.

Нельзя сказать, что система так уж кардинально отличается от своего предыдущего воплощения, **Dungeons & Dragons 3.5**. Но нюансов немало. К примеру, теперь значительно проще считать величину базовых атаки и умения, немного изменилась система спасбросков, перейдя из пассивного в активный режим. Самым существенным отличием в четвертой редакции стала магия. Больше нет старой системы запоминания (memorize) и прогрессии заклинаний. Теперь все они делятся на четыре вида, по частоте применения: всегда используемые, раз в бой, раз в день и «ритуалы». Стало слегка больше хитов на первых уровнях (умирать придется реже) и меньше на последующих. Временно потеряны для общества некоторые игровые классы и расы — до выхода обновленных дополнений. У всех классов теперь одна атака, независимо от уровня, а дополнительные можно получить только за умения, и то не всякому классу. В общем, разработчики пошли по пути упрощения, что ролевой игре пойдет только на пользу.

Если же говорить непосредственно о книгах, безусловным лидером новой редакции является Player's Handbook («Руководство игрока»), в котором собрана практически вся необходимая для игры информация. Благодаря уменьшившемуся объему заклинаний, а также за счет меньшего количества описательных вставок, в книге поместилось больше системной информации, чем прежде.

Monster Manual («Книга монстров») будет полезен в первую очередь мастерам. Самые канонические и любимые еще с далеких 80-х годов прошлого века монстры расписаны тут во всей красе. При чтении экологии и жизнеописаний всяких троллей, бехолдеров и драконов приключения рождаются сами собой. Шибко любопытные игроки, заглянувшие под обложку, также получат удовольствие от этой книги. Правда, большая часть врагов пригодна только для игры на высоких уровнях опыта, но это и раньше было так.

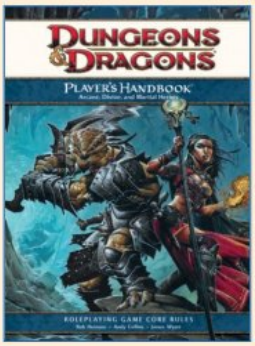
А вот с **Dungeon Master's Guide** («Руководство мастера») вышла некая промашка. Нельзя сказать, что книга совсем бесполезна, но сравнения со своей старшей сестрой из третьей редакции она не выдерживает. Безусловно, готовый для игры город — это здорово, но хотелось бы больше игрового, системного контента, а не антуража. Могли бы сделать, по крайней мере, таблицы энкаунтеров или систему создания собственных классов и заклинаний. Забавным бонусом книги стал раздел по игре без мастера. Да, теперь можно и так!

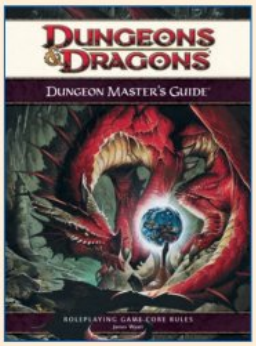
Читая три базовых руководства, надо помнить, что в скором времени нас ждет **Player's Handbook 2**, **Dungeon Master's Guide 2** и **Monster Manual 2**. Говорят, что нам вернут варваров и монахов (исключенные из четвертой редакции классы персонажей), так что хотя бы ради этого придется с ними ознакомиться. Ну и конечно, уже запланирована серия дополнений по различным классам, новые книги по старым мирам, таким как **Forgotten Realms** и **Ebberon**, да и без приключений мы точно не останемся.

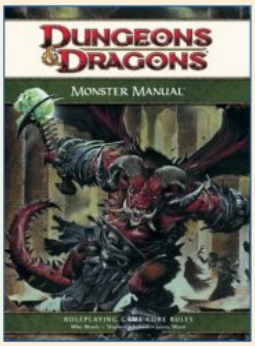
К сожалению, пока никто не планирует переводить все это ролевое счастье на русский язык, так что нас ждет творчество энтузиастов в рунете. Более подробно об особенностях новой редакции D&D читайте в большой статье **на диске журнала**.

Геймплей	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (9)
Игровой мир	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (9)
Художественный дизайн	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (9)
Качество изготовления	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (10)
Оригинальность	✖✖✖✖✖✖✖✖✖✖ (7)
РЕЙТИНГ "МАНИИ":	★★★★★★★★★★ 9

— Антон Курин







На диске в разделе «Вне компьютера»

1. **Dungeons & Dragons 4.0**. Официальный бланк персонажа.
2. **Dungeons & Dragons 3.5**. Официальное приключение **Hell's Heart**.
3. **Axis & Allies Miniatures**. Спецподборка: правила, дополнения к правилам, сценарий, карты.
4. **d20 system**. Дополнение **Secret Societies** и приключенческий модуль.
5. **A Game of Thrones CCG**. Спецподборка по популярной коллекционной карточной игре, в основе сюжета которой лежат фэнтезийные книги Джорджа Мартина.
6. **Magic: The Gathering**. База карт Oracle, турнирные правила DCI, разъяснения и комментарии от Стивена Д'Анджело, лучшие колоды мира, полные официальные правила.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

Всех приветствую. Сегодняшняя «почта» начнется с раздраженного высказывания. Каждый месяц нам приходит очень много писем (от 10 до 100), в которых вы рассуждаете о некой мифической идеальной игре. Точнее, даже не о самой игре, а о последствиях ее появления. Дескать, вот настанет день, когда эта самая идеальная игра выйдет и поставит крест на всех жанрах. Разработчики потеряют работу, а игроки будут словно сыр в масле кататься.

Гораздо меньше людей пытаются анализировать, а что же это будет за игра. Но даже если анализируют, то всегда сбиваются либо до банального моделирования реальности, либо до эдакого входного коридора для игр разных жанров. Если говорить о предбаннике, то это уже, простите, не самостоятельный проект, а просто некая система для объединения различных игр. С тем же успехом можно сказать, что все MMOG — это одна игра с общей точкой входа — интернетом.

С моделированием реальности и огромным числом возможностей тоже все спорно. Очень много людей, которым игры реалистичные не нравятся, а пресловутый sandbox, о котором сейчас только и говорят, тоже далеко не всегда показывает себя молодцом. Вот, например, мне очень нравятся относительно короткие динамичные игры с интересным продуманным сюжетом, когда тебя берут за ручку и, словно на экскурсии, ведут от одного интересного события к другому. **Half-Life 2**, **Gears of War** — это так, в качестве примера. И что прикажете делать с «неповторимым, многогранным идеалом»?

Вот еще какой важный момент. Идеал может оставаться идеалом, только пока до него не добрались. Как только создали — все, баста, люди придумывают себе новую мечту. Сами посудите: широта возможностей — это ведь далеко не все. Есть еще такая банальная штука, как визуальный ряд, то есть картинка. Она ведь тоже надоедает, и довольно быстро.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

Здравствуйте, мои дорогие читатели. Алексей сегодня высказался достаточно резко. Я зачастую не одобряю таких речей, но здесь вынуждена с ним согласиться. Он действительно прав, говоря, что многие в своих письмах просто фонтанируют мыслями об идеальной игре, не делая никаких существенных выводов. Однако, с другой стороны, мне хочется отметить, что человек не может жить без мечты. Человеку нужно во что-то верить — будь то фантазии о полете в космос, идеальной игре или мысли о желтом «Ягуаре» в гараже.

Я думаю, любой из вас согласится, что очень приятно лежать на травке, смотреть в голубое (или звездное) небо и предаваться думам о том, как хорошо было бы, если бы... Но, к сожалению, у большинства из нас дальше размышлений дело не идет. А ведь, как известно, человек сам кузнец своего счастья. Так что нечего рассиживаться, пора дело делать. Но для начала отбросьте все ненужные мысли в сторону и насладитесь нашей рубрикой. Итак, вперед, за мечтой!

ПИСЬМО НОМЕРА

ОТ СТАТЬИ ДО ДРАКИ ОДИН ШАГ

Здравствуй, дорогая «Игромания»!
Прошу минуту вашего внимания!
Пишу я вам уже не в первый раз,
Но, видимо, вопросами я не затронул вас,
Быть напечатанным в журнале мне не суждено,
Но есть вопрос, который мучает меня давно.

А если два писателя затеяли войну,
Не в силах поделить между собой игру,
И каждый думает, что он напишет лучше,
Кто в данном случае задание получит?
Кого одарит, а кому откажет ваш главред?
Прошу мне дать подробный и бесхитростный ответ!

Могу предположить, что выходов не так уж много:
Во-первых, для таланта выявления
И публикации в журнале лучшего творения,
Пусть оба в установленный главредом срок
Напишут и представят каждый то, что сделать смог!
А тот уж пусть решит, чей труд, бесспорно, круче
И кто в конце квартала премию получит.

Другой, но более жестокий способ — это драка,
Редакторы, скрипнув зубами, ринутся в атаку.
Хоть выступаю против этого с протестом,
Я признаю, что драки до сих пор имеют место.

Гуманный путь — устроить им дуэль,
С шотганами и в касках набекрень,
Средь уровней полигональных UNREAL-а,
Ну или Quake, коль им UNREAL-а мало!

Какой же способ выберут они,
Не знаю, а что по теме думаете вы?
Как в «Мании» решаются конфликтные задачи?

Засим откланяюсь, ваш Mariachi.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (РАДОВАЛАСЬ СТИХАМ)

Признаться, столь необычное письмо, в стихах, нам присылают впервые. Спасибо, дорогой Mariachi, за столь нестандартный подход. На самом деле мы на похожий вопрос не так давно уже отвечали, но очень кратко. Ваше же послание буквально вынудило нас к развернутой дискуссии.

Подходить к выбору автора для статьи с бухты-барахты, разумеется, нельзя, ведь не существует людей, которые бы отлично разбирались во всех жанрах компьютерных игр. Точнее, попадаются люди, которые неплохо разбираются во всем, но если сравнивать их со специалистами в каком-то одном направлении, то они, конечно, проигрывают. Вот взять, к примеру, нашего редакционного гения Олега Ставицкого. В его голове умещается столько самой разной информации об играх, сколько ни одна «Википедия» не вместит. Но при этом в гоночных играх (симуляторах или аркадах) лучше всего ориентируется Игорь Асанов. А когда дело доходит до «**Звездных войн**» или **Metal Gear Solid**, никто не может угнаться в знаниях за Антоном Логвиновым. Поэтому редактор всегда отдает статью тому автору, кто лучше всего разбирается в данном жанре или, если игра является сиквелом или приквелом, в конкретной серии.

Бывают и спорные случаи. Например, в экшенах, как говорит Старпом, «рубят фишку на высоком уровне» практически все авторы и редакторы. Но даже в этом случае до каких-то разборок или, упаси боже, дуэлей дело никогда не доходит. Всегда найдутся факты, из-за которых конкретный материал нужно отдать не менее конкретному автору. Скорее даже бывает вот как. Вышла игра, есть несколько специалистов, но все заняты написанием каких-то других текстов, и тут уже задача редактора все заранее предвидеть, распланировать (хорошо еще, о релизах мы все узнаем заранее, так что есть плацдарм для тактического маневра), сделать так, чтобы о конкретной игре писал автор, максимально хорошо в ней разбирающийся.

Скажу еще одну очень важную вещь. «Ведение» игры, то есть отслеживание всей информации о ней, начинается задолго до выхода и даже до ее анонса для широкой публики. И следить за всеми новостями, общаться с из-

дателем и разработчиками, брать у них интервью — все это очень трудоемкий процесс. Занимается им обычно один автор под чутким руководством редактора. И когда дело доходит до релиза, чаще всего очевидно, что именно этот автор, который вел игру на протяжении длительного срока, и должен писать обзор. Случаев, когда релиз случился «словно снег на голову» (то есть когда разработчики не делились информацией до самого выхода игры), я, честно говоря, не припомню. Даже если девелоперы скрытничают, мы их почти всегда раскручиваем на информацию заранее.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (НЕ ПОПАДАЛ В ТАКТ)

Вот давайте теперь еще вопросы в виде эссе, новелл, а то и вовсе многотомных поэм присылать. Отличный будет повод для спецвыпуска «Игромании». На первой странице вступительное главредское слово, а на второй сразу начинается вопрос, длится до последней страницы, изредка перемежаемый рекламными вставками, и в самом конце заключительного листа наши ответы: Светино «да» и мое «нет», потому что на более развернутые комментарии места уже не осталось. Хотя идея со стихотворением, конечно, зачетная.

Поскольку Света по полочкам все уже разложила, чуть-чуть изменю тему. Многие читатели знают, что по определенным жанрам у нас пишут вполне определенные люди, специалисты в данной области. И регулярно на почту приходят вопросы: почему, мол, такая несправедливость, ведь наверняка у этих самых «спецов» глаз давно замылился, они не способны трезво оценить новую игру, надо давать писать новичкам, которые смогут оценить очередной «шедевр» непредвзято. Во всех таких случаях у меня сразу возникает вопрос: а почему, когда у вас колет в боку или трещит по швам голова, вы не идете к юристу или фрезеровщику? Почему вы бежите прямиком к доктору?

Давайте пустим к операционному столу продавщиц из киосков или хотя бы нас, игровых журналистов. У нас ведь свежий, не замыленный взгляд. Камни из почек мы никогда не удаляли, аппендицит не оперировали. Мы ведь можем непредвзято оценить ситуацию с организмом и, возможно, придумать какой-нибудь новый оперативный метод. Например, трещину анального сфинктера (очень распространенный недуг, если кто не в курсе) удобно врачевать через левое ухо — мне вот кажется, что это крайне новаторский и потенциально эффективный метод. А то, что по пути придется удалить что-нибудь лишнее, мешающее доступу, так это мелочи. В самом деле, зачем вам второе легкое — их же у вас два, да и кишечник слишком длинный, десять метров перебор — пускай будет пять, этого вполне хватит для переваривания снекерсов и бигмаков.

Есть мнение, что в каждом вопросе должен быть свой спец. Как бы ни был у него «замылен взгляд», он все равно сделает свое дело на порядок лучше, чем любой неуч со стороны.

«Похоже, что в полицейском участке, где работает Коломбо, тоже есть поклонники Fallout!» (c) Антон aka Zeratul.

Стратегическая настольная игра

Берсерк

Реклама

Твои любимые герои оживают на страницах книг из серии: "Берсерк"

www.berserk.ru

Научиться играть в "Берсерк" вы сможете в клубе "Портал". Каждый новичок, предъявивший этот купон, получит подарок.

Адрес клуба: г. Москва, м. Тульская, Серпуховский вал, д.18/28, Тел. +7 (495) 633-1078.

ПРАВИЛА НАПИСАНИЯ ПИСЕМ В «ПОЧТУ»

На ***mail@igromania.ru*** приходят письма самого разного содержания. Иногда предельно интересные, так и рвущиеся на страницы «Почты». Но далеко не все они оказываются напечатанными в рубрике. Чтобы вы в общих чертах представляли, как нам надо писать, чтобы Светлана и я ответили на ваше письмо В ЖУРНАЛЕ, изучите нижеследующий текст.

■ Заголовок письма должен быть написан на русском языке, соответствовать основной теме разговора и наглядно демонстрировать, что письмо адресовано именно редакции. Бывают случаи, когда спам-бот или редактор удаляет то или иное сообщение, заподозрив, что это спам или вирус. В частности, стопроцентно удаляются письма без заполненного поля Subj (Тема). Пример корректного заголовка: «**Вопрос «Игромании»: Мне надоели компьютерные игры!**» (слово *«Игромания»* гарантирует, что ваше письмо не спам) или просто «**Игры и их влияние на психику**» (из контекста понятно, что это не спам).

■ Тема, которую вы хотите с нами обсудить, должна быть интересна большинству наших читателей. Руководствуйтесь логикой. Разговор о левой пятке восьмого щупальца осьминога с планеты Шелезяка значительно менее интересен, чем, например, тема насилия в компьютерных играх. Но даже если вы придумали очень интересную, на ваш взгляд, тему, пролистайте 3-4 последних номера журнала и убедитесь, что вопрос еще не обсуждался в «Почте».

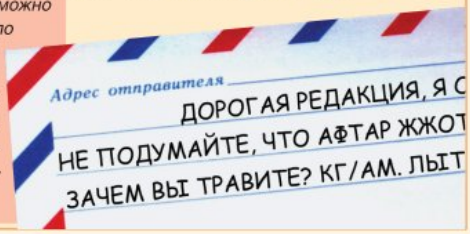
■ Сам текст письма должен по объему быть не менее 100 и не более 2000 символов. Ограничение условно. Если вам удастся внятно и интересно изложить тему в 50 символах, мы, разумеется, напечатаем и ее. Вот только сложно это. Письмо же объемом более 2000 символов рискует просто не поместиться в журнале из-за объема. Хотя опять же возможны исключения.

■ Если вы хотите опубликовать рассказ на нашем диске, в теме письма обязательно укажите «**Рассказ читателя**».

■ Если хотите прислать нам веселую картинку, скриншот или фотографию (они должны быть обязательно сделаны вами), то в теме письма укажите «**Картинка для «Игромании»**».

■ **Форум «Почта журнала».** На игроманском форуме в постоянном режиме работает ветка «Почта журнала», где обсуждаются опубликованные и неопубликованные в номере письма. Там же можно задать вопрос Светлане и Старпому. Адрес прямой наводкой — ***http://forum.igromania.ru***.

ВОПРОСЫ ПО SMS. *Вопросы нам можно присылать не только по почте, но и по* ***SMS****, на короткий номер 1121 с префиксом #mail (в начале сообщения печатаете слово #mail, а затем, через пробел, сам вопрос). Стоимость каждого SMS — примерно 3 рубля. Обратите внимание, ответы на вопросы даются только в журнале.*



ПИСЬМО №1

КОНСТРУКТИВНЫЙ ДИАЛОГ

Здравствуйте, Светлана и Старпом. У меня к вам есть одно предложение по поводу вашей рубрики. Почему бы вам не отвечать на вопросы читателей в виде диалога? Просто иногда бывает, что Старпом первым ответит на вопрос, а Светлане уже даже нечего сказать по этому поводу. Мне кажется, людям бы стало интересней читать ваши рассуждения о письме в виде разговора между вами. С нетерпением жду вашего ответа на мое письмо.

С уважением, Волков Иван (г. Челябинск)

СВЕТЛАНА: Слушай, Старпом, а забавная ведь идея, как думаешь?

СТАРПОМ: Да барахло мысля, представляешь, как мы с тобой цапаться начнем, если одновременно одну и ту же мысль обсуждать станем? Ты мне: «*Ах, какое замечательное письмо нам прислали*». А я тебе в ответ: «*Да ересь это, а не письмо*». Ты мне: «*Да как ты...*»

СВЕТЛАНА: Так, хватит околесицу нести! Давай по существу. Думаю, что диалог вполне может получиться.

СТАРПОМ: Да я уж вижу, как он у нас получается. Клавитуру-то на себя не перетягивай, да! Дай дописажфывафыва...

СВЕТЛАНА: Вот еще! Это, кстати, моя клавиатура, так что кыш со своими волосатыми лапами от нее. У тебя вон ноут на табуретке валяется. Смотри, можно ведь круто сделать. Ты начинаешь обсуждение, вносишь какую-то конструктивную мысль, я ее тут же подхватываю....

СТАРПОМ: Ага, и уносишься с ней в неизвестном направлении, дико подвывая от счастья, что таки удалось отбить у меня клавиатуру. К тому же, Свет, есть мнение, что такой диалог будет очень похож на интервью, а интервью читать менее интересно, чем просто связный рассказ.

СВЕТЛАНА: Это твои-то рассказы связные?! Да у тебя там одна мысль на другую не попадает, а в море научных выкладок они обе тонут, пуская пузыри! А вместе мы бы могли отвечать четче и интересней. Вот смотри. Допустим, спрашивают нас, почему к PlayStation 3 никак не прикрутят мышку. И вот я начинаю объяснять: дескать, это оттого, что все давно привыкли к геймпаду и что людям удобнее управлять именно с него, да и все игры разрабатываются именно под геймпад, а переучить разработчиков под новый контроллер очень сложно...

СТАРПОМ: Света! На PS3 есть мышка.

СВЕТЛАНА: Блин! Ты уверен?

СТАРПОМ: Да, Света, я уверен. Называется FragFX. И ничего разработчикам переделывать не нужно, мышь просто эмулирует стики геймпада. И вообще, с каких это пор ты решила отвечать в «почте» на такие неформатные вопросы?

СВЕТЛАНА: Почему неформатные? Очень даже форматные. Ты же вот шуршал извилинами по поводу того, как было бы здорово залезть в голову пчелы и ужалить меня побольнее. А я ничего, стерпела.

СТАРПОМ: Так это же совсем другое. Там все в контексте было...

СВЕТЛАНА: Да ладно! В каком контексте? Признайся, просто решил меня ужалить, вот и придумал контекст, так-то я бы тебя быстро на место поставила.

СТАРПОМ: Еще кто бы кого поставил... А вообще я уже проникся идеей. Думать не надо, обыгрывать интересные концепции не надо, отвечать с изюминкой не надо. Достаточно погрызться немного на страницах журнала «в формате конструктивного диалога», и «почта» готова. Устроим эдакий разухабистый почтовый реслинг. Бои без правил.

СВЕТЛАНА: Так, стоп! Я передумала. Мне идея не нравится. Мы так перегрызем друг друга за один выпуск.

СТАРПОМ: Да что ты? Может, все же попробуем? Смотри, как здорово получается.

СВЕТЛАНА: Хватит уже. Ты любую отличную идею в гроб загонишь и гвоздиками сверху заколотишь. Но, думаю, иногда можно. Только если кто-то не будет у меня клавиатуру из рук вырывать и свою «линию партии» гнуть.

СТАРПОМ: Вот и ладушки. Иногда можно. 29 февраля мне видится отличной датой для таких мероприятий.

ПИСЬМО №2

МЫСЛИ О ПРЕКРАСНОМ

Привет, «Мания». Я хочу стать веб-дизайнером и уже сделал несколько сайтов, один даже удалось раскрутить до хорошей посещаемости. Вот только мне отчаянно не хватает чувства стиля. Многие говорят, что мои сайты — нагромождение меню, логотипов, рекламы и черт его знает чего еще. Родители вообще твердят, что стиль — это что-то врожденное. Неужели все веб- и геймдизайнеры родились с такой «генетической особенностью»? Может, ее можно как-то развить?

Олег Пастухов

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ВЗДЫХАЛА О ПРЕКРАСНОМ)

Знаете, сколько раз мне твердили, что чувство стиля это как музыкальный слух, дается от рождения: либо есть он, либо нет?.. В какой-то период своей жизни я очень плотно общалась с самыми различными музыкантами, и каково же было мое изумление, когда я узнала, что у некоторых из них в самом начале их увлечения музыкой слуха не было вовсе. Я стала выяснять, как же так, ведь сейчас-то они обладают прекрасным слухом, сочиняют отличные песни и музыку. Тут-то и выяснилось, что музыкальный слух, оказывается, дело наживное. Безусловно, есть люди, которые одарены им от рождения (у них вполне определенное строение слуховых рецепторов и участка мозга, отвечающего за звуковосприятие), но даже если вам медведь на ухо наступил, вы вполне можете музыкальный слух развить. Есть специальные школы, методики и техники.

У меня такое чувство, что со стилем все обстоит точно так же. Более того, если у слуха

есть вполне конкретная физиологическая основа (рецепторы и нервные центры), то чувство прекрасного вообще зависит только от того, насколько вы его в себе развиваете. Да, важно, в какой среде вы росли, ходили ли в музеи, посещали ли картинные галереи... но ведь всем этим можно начать заниматься прямо сейчас.

Стиль можно культивировать в себе точно так же, как меткость или чувство равновесия. Надо только постоянно этим заниматься, смотреть работы выдающихся дизайнеров, анализировать их, пытаться повторить: да-да, на стадии учебы копирование только приветствуется и никакого отношения к плагиату не имеет, в изостудиях начинающие художники тоже постоянно перерисовывают портреты великих мастеров.

Так что не отчаивайтесь, а двигайтесь в нужном направлении. Я уверена, все у вас получится.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(ЛЕНИВО ПОЧЕСЫВАЛ ДИЗАЙНЕРСКИЙ ЦЕНТР МОЗГА)

Еще Дэвид Огилви (классик теории рекламы) писал, что не бывает бесталанных в рекламе и дизайне людей, бывают только ленивые. Чтобы стать крутым дизайнером, недостаточно постоянно что-то рисовать, необходима связь с внешней средой. Ключевое слово — анализ. В работах профессионалов каждая кнопочка, каждая иконка, каждый цвет подобран так, чтобы создавать целостную картину сайта. Многие считают, что это все заумности и ненужности, что подавляющее большинство посетителей сайта в дизайне разбираются плохо и всех этих стараний не оценят. Оценят! Да еще как. Другое дело, что сделают они это на подсознательном уровне, не отдавая себе отчета, что чувство «ах, как классно сделано» вызвано у них вот таким вот сочетанием цветов и вот таким вот расположением меню. А дизайнер должен раскладывать любой сайт, словно конструктор. Это выглядит ужасно, потому что... раз, два, три. А этот хорошо из-за того, что... и по пунктам.

Практически любой человек может стать специалистом в любой области. Все зависит только от времени, которое он уделяет предмету, и от его желания учиться. На этом и строится талант, который многие ленивые граждане считают врожденным. Действительно, куда проще сказать, что я не способен сделать то-то, потому что у меня нет таланта, гены не так сложились и звезды на небе неправильно выстроились. Банальная отмазка.

ПИСЬМО №3

О ТЩЕТЕ ВСЕГО СУЩЕГО

Доброго времени суток. Решил поднять несколько непонятную и сложную в плане описания тему. Часто на страницы журнала со злой ухмылкой проникают агитационные речи о вреде постоянного просиживания за компьютером (в данном случае я говорю не о здоровье), зря потраченном времени и прочем. Но к чему, к чему, скажите мне, нужно учить английский, изучать различные науки? Ради путешествий по земному шарику? Ради работы? Что вы! Умереть в безвестности, отдав все свои годы работе, которая нужна была лишь вашим начальникам, и ничего не получив взамен? Сколько вы знаете людей, которые проскальзывают по экрану телевизора, компьютера? Сто? Тысячу? Думаю, что меньше. А теперь позвольте мне соотнести данные цифры с общим количеством людей на Земле. Даже если сильно захотеть, вы не сможете узнавать в лицо и всех жителей района, не то что округа или города. А они не знают о вас. Так и живем. В безвестности.

Добившиеся в своей жизни огромной популярности люди оставили после себя след в истории всего человечества. Их будут понимать, осуждать, рассказывать про них анекдоты. Но помнить!

А просидев за компьютером? Разве результат будет не схож с многодневными трудами? В мировом масштабе, думается мне, как были точкой, так прямой и не стали. Но тетя Зина из магазина и дядя Вова из палатки известности точно не завоюют, равно как миллионы сисадминов, менеджеров, директоров, журналистов, клерков, врачей... А ведь напрягаются. Ради денег. Но это совсем другая тема...

Если результат один и тот же, зачем человекочасами платить больше? Можно, в конце концов, стать знаменитым на весь игровой мир, раскачав за пару месяцев персонажа. Чем плохо?

С уважением, человек крайностей Сергей Кочкин

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ
(КОРЧИЛ РОЖИ С ПЬЕДЕСТАЛА ПОЧЕТА)

Всем хорошо, если за точку отсчета взять известность. Вот только кто сказал, что она является мерилом счастья? Счастье вообще тонкая материя, его за хвост просто так не поймаешь, в кадушке не заквасишь. Я вот, например, не вижу в «мировой известности» и в «оставлении следа в истории» никакого смысла. То есть наследить-то можно, но это не должно быть самоцелью.

Слабо представляю себе человека, который живет исключительно ради того, чтобы глубокий отпечаток его ноги остался на скрижалях истории. Если уж совсем о высоких материях говорить, после смерти вам до вашей популярности не будет ровным счетом никакого дела. А вот заниматься тем, что нравится, — совсем другой вопрос.

Тут ведь вот еще какой забавный психологический феномен есть. Для любого человека очень важна положительная обратная мотивация его действий. Звучит сложно, поэтому поясню на конкретном примере. Вот захотела волосатая жирная макака банан с пальмы. Начала карабкаться, но оказалась слишком тяжелой — с пальмы соскользнула, башкой о камень ударилась, шишку набила, а банана так и не попробовала. Почесала ушибленную репу, спортом занялась, по джунглям утренние пробежки совершает, из кокосов гантели сделала, мышцы подкачала. Через недельку подошла к той же пальме, с легкостью забралась на нее и с удовольствием стрескала вожделенный банан. Это и есть положительная мотивация. Ты заранее знаешь, для чего ты работаешь, и, получив желаемое, осознаешь, что делал все не зря. И чем вещественнее и ощутимее то, что ты получил, тем чувство радости и счастья больше.

С играми все сложнее. Положительная мотивация в них, скажем так, не ахти какая. В некоторых так и вовсе отрицательная. Простейший пример — тетрис, игра мегапопулярная. В стакан сыплются фигурки, укладываются в стройные ряды, которые... исчезают! Ты вроде бы работал, трудился, думал, как все эти кубики, палочки, загогулины вместе состыковать, а они возьми да и исчезни. Результат кропотливого труда — пустота. Мотивация получается двойственного рода: одновременно и положительная (строительство), и отрицательная (все, что уложено хорошо, исчезает).

В большинстве игр положительная мотивация предусмотрена в виде различных бонусов, призов, очков или скиллов. Вот только мотивация эта мнимая. Вроде бы что-то получил и заработал, но пощупать это нельзя, никак это не используешь в обычной жизни (а это очень

важно, чтобы именно в обычной жизни можно было использовать) тоже. Сознательно, а чаще всего подсознательно человек понимает, что работает вхолостую. Результат на экране монитора есть, но использовать его не получается.

Заметьте, таких проблем нет у людей, которые зарабатывают своей игрой деньги. У киберспортсменов мотивация просто отличная. Выиграл — получил не только удовольствие от процесса, но и дорогой приз или его денежный эквивалент.

Но для большинства разница между просиживанием за компьютером и стоянием за прилавком есть, и очень существенная. Стоя за прилавком, ты по итогам трудового дня (или месяца) кладешь в карман денежку, которую потом можно перевести во вполне ощутимые товары (ага, макака добралась до банана). А просидев несколько часов в какой-нибудь MMORPG, ты остаешься, казалось бы, с хорошим настроением, но с четким осознанием, что за прилавком можно было за то же время заработать реальные деньги.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ОСУЖДАЮЩЕ ГРОЗИЛА ПАЛЬЧИКОМ)

Ох, Старпом, опять ты туч нагнал, краски сгустил и все шиворот-навыворот вывернул. Я не согласна с тем, что результатом любых действий должен быть какой-то материальный выигрыш. Безусловно, это важно, но не во всем. Игры нужны для того, чтобы как раз отвлечься от этой постоянной гонки за чем-то вещественным, за деньгами, например. Вот если злоупотреблять, то да, организм начинает протестовать, ну так просто не надо перебарщивать.

А что касается известности, которую можно получить благодаря компьютерным играм, скажу так. Сама по себе слава ничего не значит (только самолюбие немного тешит и одной из библейских заповедей противоречит), она хороша тем, что позволяет более просто решать другие задачи. Известный музыкант получает возможность чаще выступать и проявлять свой талант, известному режиссеру с большей охотой дают деньги на новые фильмы, известный журналист получает возможность чаще публиковать свои статьи и творчески развиваться. Известность в мире компьютерных игр тоже можно с умом использовать. Например, «засветиться» в прессе, организовать какую-нибудь акцию, привлечь инвесторов.

Так что все эти «нулевые мотивации» и прочая софистика — они немного надуманные. Человек очень гибок, он может придумать себе мотивацию даже там, где ее нет.

РАССКАЗЫ ЧИТАТЕЛЕЙ

На нашем диске вас ждет постоянная рубрика «**Рассказы читателей**», в ней мы публикуем рассказы, повести, стихи и эссе, которые вы присылаете в редакцию. Мы размещаем на DVD любые интересные рассказы, но вероятность публикации заметно увеличивается, если произведение каким-либо образом связано с компьютерной тематикой. А уж если оно посвящено играм, публикация становится практически неизбежной.

ПИСЬМО №4

ДЛИННЫЙ ЯЗЫК ДОВЕДЕТ

Здравствуйте, игроманцы и игроманьяки. Так уж вышло, что с английским у меня отношения не строятся не то что на «ты», но даже и на «вы» не очень получается. Не дружим мы с ним. Он сам по себе, я сам. Поэтому играть приходится либо в локализации, а если нет локализаций, то я вообще скачиваю пиратские версии переводов и ставлю их на лицензии (не удивляйтесь, пиратки я никогда не покупаю, считаю это неправильным).

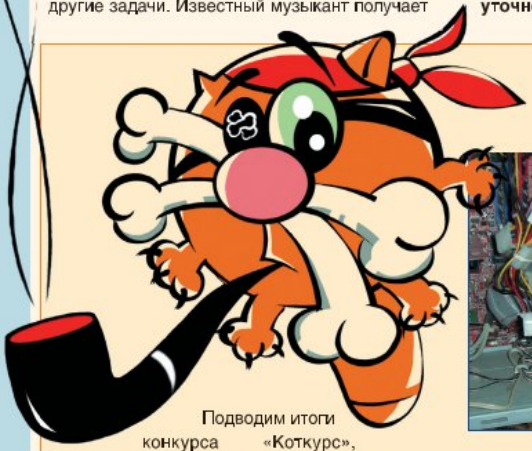
И вот что я постоянно замечаю. В локализованных версиях игр (речь даже не о пиратах, а об официальных переводах) персонажи обычно выражаются каким-то странным языком. Я бы назвал его книжным. Так пишут, но так не говорят. Все эти деепричастные и причастные обороты, уточнения, множество прилагательных. Короче, «высокие штили». Почему такая нелепица? Сейчас очень модно говорить о примитивных сюжетах, которые мешают вжиться в образ и прочувствовать игру. Но ведь достаточно сделать нормальные разговорные тексты для героев, как это самое «погружение» возрастет многократно. Я не верю, когда NPC заявляет мне: «*Здравствуй, герой. Ты пришел очень вовремя, потому что у меня есть для тебя сложное задание, которое не смог выполнить ни один путник, следующий по этой дороге. Тебе предстоит, перейдя вброд реку и раздобыв в небольшой пещере меч-кладенец, сразить дракона...*» В жизни все было бы иначе: «*Ну, здорова. Чего хотел? Да нужна мне эта твоя помощь! Вообще, ладно. Вон за той речушкой дыра. В ней тварь сидит, меч стережет. Сбегай, башку ей отруби*». Я преувеличиваю, но смысл, думаю, вы уловили.

Александр Шаров

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАСТЯГИВАЛ ФРАЗЫ ДО ЗВОНА В ПУПКЕ)

Есть такая проблема. Разговорная речь действительно сильно отличается от того, что пишут в книгах. Про это иногда забывают сценаристы, когда пишут или составляют диалоги для компьютерных игр, и в результате персонажи сыплют громоздкими неудобоваримыми фразами, вместо того чтобы легко и непринужденно вводить игрока в суть дела. Но чаще всего такие ошибки появляются в играх на стадии локализации. Смотришь англоязычную версию игры — все замечатель-

КОТКУРС



Подводим итоги конкурса «Коткурс», объявленного нами в «Игромании» №5'2008. В общей сложности к нам прилетело более трехсот работ, но, к сожалению, подавляющее большинство не удовлетворяло условиям конкурса. Креатива было крайне мало, чаще всего на фотографиях были просто изображены коты. Ни игровой обстановки, ни необычных моментов. Честно говоря, мы немного расстроены. Искренне надеемся, что в следующем конкурсе, который уже не за горами, вы проявите большую смекалку и находчивость.

В «Коткурсе» же в итоге победил читатель, скрывающийся под ником **Glagol**. Он прислал нам сразу несколько довольно качественных фотографий своей кошки Зойки и, насколько мы поняли, ее котенка. Он и получает фоторамку, предоставленную компанией **Explay**.

МТРО МАНИЯ
Август
П В С Ч П С В
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
DEVIL MAY CRY 4
Издатель и разработчик: Capcom ● Издатель в России: 1С

LEFT 4 DEAD
ИГРОМАНИЯ
Август
П В С Ч П С В
1 2 3
4 5 6 7 8 9 10
11 12 13 14 15 16 17
18 19 20 21 22 23 24
25 26 27 28 29 30 31
Издатели: Valve, Electronic Arts ● Разработчик: Valve

но, живые, образные тексты, прекрасная разговорная речь. Ставишь локализацию и диву даешься, как же переводчики напортачили.

Основная проблема кроется в редактуре. Зачастую ей уделяется слишком мало внимания. А бывает и так, что редактор подобран хороший, просто его забывают предупредить, что текст будет не только появляться на экране в виде субтитров, его еще и актерам наговаривать предстоит. При переводе с английского на русский «речевка» и без того удлиняется на 20-30%, так тут ее еще и строят по-книжному, с выкрутасами.

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПЫТАЛАСЬ ПОГРУЗИТЬСЯ В СКАЗКУ)

Все бы вам, мальчики, реальность в игру привнести. Как же ощущение сказки, все эти «добрый молодец, куда путь держишь?». Я это к тому, что даже при откровенно неудачной локализации можно проникнуться атмосферой игры, если воспринимать ее как сказку. С какими-нибудь экшенами это сложно, а вот с RPG — очень даже. А лучше всего учите английский и играйте в оригинальные версии: тогда никакой сюжетный ход, никакая тонкость от вас не ускользнут.

Кстати, к вопросу о стилистике речи: я встречала людей, которые умудряются вполне естественно говорить с множеством причастных и деепричастных оборотов. Даже не умудряются, а просто говорят так всю жизнь, даже не замечая, что их речь чем-то отличается.

ПИСЬМО №5

КОНЦЕПЦИЯ СТАТЬИ

Привет, Света и Старпом. Я постоянно читаю ваш журнал и иногда удивляюсь, как вы придумываете темы для статей. С обзорами и превьюшками все понятно: игра выходит или должна выйти. А вот, допустим, рубрики «Игра в онлайне», Special или «Игрострой»? Там ведь часто публикуются статьи на очень необычные темы.

Я понимаю, что вопрос звучит несколько глупо, но ведь есть какие-то техники или хотя бы варианты, как рождаются темы для текстов? Поделитесь, пожалуйста, технологией.

С пожеланием наилучшего, Алексей Рогов

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (ПРИДУМЫВАЛА ТЕМУ ЗА ТЕМОЙ)

И вовсе ваш вопрос, Алексей, не глупо звучит. Происхождение некоторых материалов иногда бывает очень... своеобразным. Ведь просто желания написать о чем-то недостаточно. Бывает так, что идея лежит на поверхности и сама так и просится на бумагу. Например, рассказать о какой-то крупной компании. После того как такая тема будет придумана, начинается кропотливая ее проработка. Мы выходим на связь с издателями или разработчиками (хотя связи почти всегда есть заранее), договариваемся с ними об интервью, подбираем людей, которые могли бы лучше всего ответить на наши вопросы. Зачастую простого интервью, взятого через интернет, недостаточно, и кто-то из наших корреспондентов отправляется в офис компании: если это не Россия, возникают нюансы в виде виз и дальних перелетов.

Некоторые темы требуют общения со специалистами из самых разных областей, которые к тому же могут работать за десятки тысяч километров друг от друга. В этом случае встретиться со всеми, конечно, не получается. На помощь приходят интернет и телефон: созваниваемся, договариваемся, записываем интервью, уточняем детали.

Нередки ситуации, когда тема возникает из-за знакомства с каким-то интересным человеком. Появляется, допустим, в поле нашего зрения психолог, отлично разбирающийся в психологии онлайновых игр, и сразу же возникает идея сделать статью на эту тему. Некоторые материалы вырастают, страшно сказать, из каких-то мелких заметок в чьем-нибудь блоге или даже из скриншота. Опубликовал разработчик в своем интернет-дневнике необычный скрин или мини-видео с какой-то любопытной игровой технологией, которая еще даже в движке-то реализована не была, а кто-то из нас это заметил и снова побежал по цепочке: связаться, обсудить, выяснить все детали, проработать смежные темы и направления, слепить из всего этого законченный материал.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РАСТИЛ ИЗ ЭМБРИОНА ТОЛКОВУЮ СТАТЬЮ)

Каждая статья как ребенок — начинается все с двух клеток (идеи и желания над ней работать), а дальше шаг за шагом идет развитие. Сначала появляется костяк (план текста), под него находятся люди, которые могли бы проконсультировать по тематическим вопросам. Общаясь со специалистами, начинаешь понимать, что исходный план никуда не годится, перекраиваешь его, делаешь более интересным, вносишь уточнения.

Это только с виду статья выглядит как набор букв, слов, предложений и скриншотов. На самом деле за ними стоят долгие часы общения, иногда десятки людей, множество телефонных разговоров, огромное количество электронных писем и бесед в ICQ, бесчисленное число правок (а со стороны редактора еще и возвращений на доработку автору).

Есть и еще один немаловажный фактор. Над любой статьей можно работать бесконечно. Всегда, даже в самом вылизанном материале, можно найти, к чему придраться, придумать, что улучшить и усовершенствовать. Задача редактора — грамотно соотнести затрачиваемые усилия и качество текста. Вовремя понять, что пора остановиться: бывали случаи, когда на написание какого-то сложного материала у авторов уходило несколько месяцев, но некоторые темы вполне оправдывают столь длительный срок.

Что самое интересное, даже простые, на первый взгляд, статьи иногда отнимают уйму времени. Приведу простой пример. В одном из прошлых номеров в разделе «Игрострой» была опубликована статья «Локализаторские будни» о том, как геймдев-коллектив «Игромании» переводит моды к различным играм. Казалось бы, что стоит — сесть и написать. Но чтобы вспомнить все нюансы, привести самые смешные примеры (их было много, но со временем они забываются), причем максимально точно их описать (все имена героев, локаций, NPC должны быть без ошибок), нам пришлось не раз собраться вместе, поднять из архивов и чуть ли не заново пройти дополнения, некоторые из которых были переведены более полутора лет назад. Статья сновала между различными авторами и редакторами, каждый вносил какие-то правки, предлагал написать о чем-то, о чем другие забыли, вносил уточнения.

ПИСЬМО №6

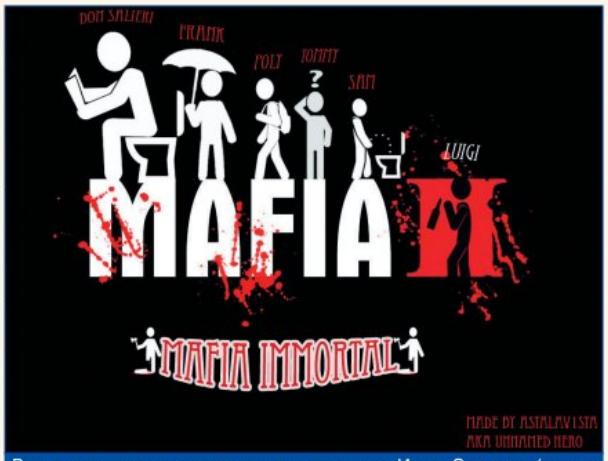
АЗИАТСКОЕ НАШЕСТВИЕ

Здравствуйте, Алексей и Светлана. Меня очень интересует вопрос, почему в России настолько популярны азиатские онлайн-игры, такие как RF Online и R2 Online. Эти игры сделаны в Корее, ориентированы на корейский менталитет. То есть убийство одних и тех же мобов пачками, тысячами, миллионами! Все в RF Online построено на деньгах — чем больше у тебя денег, тем ты круче, ты можешь купить себе самые крутые вещи, ты можешь попросить прокачать тебя за деньги. А чтобы достать деньги, надо фармить... Собираем «паровоз» из мобов, убиваем его, собираем лут, повторяем процедуру. И так 24 часа в день, 7 дней в неделю. Ведь это совершенно не свойственно русскому человеку. Это только корейцу в радость. Почему же есть уже 7 официальных серверов RF Online, на каждом из которых играют как минимум 3 тысячи человек?

С уважением, ЦКВЛКСМ. (г. Москва)

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА (КОСИЛА МОБОВ ПАЧКАМИ)

Ненаглядный ЦКВЛКСМ, на самом деле в Азии очень много необычных, красочных, странных и крайне увлекательных игр, в том числе среди MMORPG. Но вы совершенно правы, игр, подобных R2 Online, на Востоке большинство. В той же Корее любят убивать монстров сотнями, тысячами, а то и миллионами. То, что у нас и в Европе многие могут



Вот такую вот композицию прислал нам Иван Салунин (он же Unnamed Hero, он же Astalav1sta). Без комментариев!

назвать «тупым занятием», там считается интересным времяпровождением.

По поводу того, почему такие проекты активно появляются в России, хочется сказать что-нибудь ужасно умное: о двойственности русской души (половинка от Запада, половинка от Востока), о необычном менталитете, но все куда прозаичнее. Многие западные проекты, во-первых, требуют абонентской платы (не все могут себе это позволить). Во-вторых, издатели за возможность локализовать игру хотят довольно много денег.

А азиатские игры обычно очень дешевы для отечественного распространителя, к тому же игрокам не нужно каждый месяц раскошеливаться на абонентскую плату. Ну а то, что деньги в этих MMORPG пытаются собрать на продажах вещей и за различного рода услуги... так ведь можно и не платить.

Насчет большой популярности я бы поспорила. Популярнее всего в России **World of Warcraft**, **Guild Wars** и **EVE Online**, а это западная MMORPG-школа. Есть, конечно, **Lineage 2**, но большой вопрос, играло бы в нее столько наших с вами соотечественников, если бы не тысячи пиратских серверов по всему миру.

АЛЕКСЕЙ МАКАРЕНКОВ (РВАЛ NPC В КЛОЧЬЯ)

Катить большой стальной баллон на что угодно — дело нехитрое. Почему-то все в восторге от аркад **Alien Shooter** и **Crimsonland**, никого не беспокоит, что сюжет там застрял на стадии бластулы, а основное действо сводится к шинкованию противников со скоростью электромясорубки. Почему? А потому что «жанр позволяет». А вот про MMORPG все думают, что это должны быть игры с тщательно продуманным и зачастую доминирующим сюжетом и превращать их во всепоглощающий массакр нельзя — примитивно.

Давайте уже избавляться от стереотипов. Есть глубокий сюжет и продуманный PvE — это MMORPG западной направленности. А есть безудержный кач, скоростное потрошение врагов и зачастую несбалансированный, но крайне увлекательный PvP — это азиатская ветка жанра. Сравнивать их друг с другом дело, в общем-то, бессмысленное. Кому-то нравится одно, кому-то другое.

Полотно «Ну чем не Portal?» за авторством Ивана Алексеева. При создании работы использованы наклейки из «Игромании».

ВОПРОС/ОТВЕТ

Каждый номер на электронную почту рубрики приходит множество небольших вопросов, которые никак не тянут на развернутый ответ, но при этом достаточно оригинальны. Именно на них мы и отвечаем здесь, но только в том случае, если вопросов набирается достаточное количество. Ловите обойму мини-ответов на ваши мини-вопросы.

Доброго времени суток, «Игромания»! Я никогда не писал писем и поэтому перейду сразу к делу. Политика в мире устроена так, что если нельзя решить конфликтную ситуацию мирно, то ее решают с помощью силы. Развязывается война, которая приводит к никому не нужным жертвам. Я вот подумал: а почему бы не создать виртуальное поле боя? Если ситуацию нельзя решить мирным путем, то пусть будет война, но виртуальная. А в армии мог бы служить кто угодно, независимо от пола и/или возраста, инвалид ты или нет. Также можно было бы ввести всеобщую виртуальную воинскую повинность. А как удобно проходить службу дома! Ни работе, ни учебе не мешает. А чтобы никто не читерил, создать какую-нибудь международную организацию. Ваш постоянный читатель Решетов Антон aka SN_pro.

СТАРПОМ: Прекрасная идея. А проблему бедности и голода в слаборазвитых странах начнем решать, выписывая им виртуальные деньги и продовольствие. Очень удобно — нарисовал несколько картинок и вроде сыт. Давайте уже потихоньку вываливаться из детства. Война имеет под собой вполне конкретные причины, которые невозможно решить в виртуальности. Пулю в висок через интернет не пустишь (слава богу). Договориться тоже не получится. Представьте себе ситуацию. Говорят вам: вот сейчас, господа хорошие, проиграете нам в «Глобальный мировой Counter-Strike», а завтра, будьте добры, пару регионов нам в юрисдикцию передайте, нефтяные скважины тоже наши будут, а сами уже давайте до каменного века деградируйте, а то засиделись вы на этой планетке.

СВЕТЛАНА: А все-таки здорово было бы, если убийства остались бы только в онлайне. Я бы целыми днями только в **Battlefield** играла, лишь бы люди живы были.

«Посмотрите, на одном изображении Кейн, на другой Бухарин, они же практически неотличимы!» — прислал Дима Прохоров.

Здравствуйте, Светлана и Старпом! Мне хочется узнать, оставляете ли вы себе копии журналов? Например, одну просто кидаете на рабочий стол, а второй, даже не распечатав, кладете в хранилище, закрытое на 1000 замков (открывается только раз в месяц, чтобы положить новый номер журнала) и способное выдержать удар девяти атомных бомб. А полностью распечатаете вы его только лет через 20-30, чтобы было что внукам показать! Сергей Аспидов из Екатеринбурга.

СВЕТЛАНА: Дорогой Сергей, в редакции все журналы хранятся на DVD-болванках в виде файлов для QuarkXpress (именно в нем верстается «Игромания»). Так что в любой момент можно открыть нужный файл и посмотреть. Бумажные версии тоже имеются в наличии. Что же касается личного коллекционирования, я никаких дополнительных копий не сохраняю. А вот Старпом дома уже такие штабеля наскладировал, что развернуться негде. Ему, видите ли, удобней смотреть материалы на бумаге, а не на экране монитора.

Мне интересно, почему вы так сильно защищаете PC-игры, хотя у редакторов есть консоли? Дело ведь не в цене, неужели вы готовы платить 50 000 рублей за компьютер вместо 14 000 за PS3, самую дорогую консоль, ради экономии 500 рублей с игры? Сергей.

СТАРПОМ: Кого это мы там защищаем? Что-то не припомню такого. Мы просто пишем в основном про PC-игры, но это обусловлено форматом журнала: заметьте, информации о консольных проектах в «Мании» тоже хватает. А если уж говорить о деньгах, посчитайте-ка. Допустим, разница в цене — упомянутые 500 рублей на играх и около 35 000 по стоимости платформы. Получается, что разница нивелируется после покупки всего 70 игр.

СВЕТЛАНА: Тоже удивилась такому обвинению. Мы о разных играх пишем, да и не только об играх, а об игровой культуре в целом.

Здравствуйте, редакция «Игромании». Перейду сразу к делу: я новичок в сети Интернет. Недавно начал осваивать мировую паутину. По окончании месяца мне предъявляют огромный счет за использование интернета. При этом я ничего из сети не качал. После этого мне сказали, что я, скорее всего, находился на платных сайтах. Отсюда возникает вопрос: как отличить платный сайт от бесплатного? С уважением, Максим Носков.

Новые враги сталкера — чернобыльские зверушки. Фотография Андрея Алабина, г. Дзержинск.

СВЕТЛАНА: Максим, вас, судя по всему, просто надули. Или вы что-то не так поняли. Понятия «платный сайт» не существует. Есть сайты с платным содержимым. Допустим, хотите вы скачать музыку, которую администрация сайта распространяет за деньги (надеюсь, по договоренности с правообладателем): у вас запрашивается номер кредитки либо оплата происходит при помощи мобильного телефона. А просто так, бродя по Сети, «попасть на деньги» нельзя.

СТАРПОМ: Да попасть-то можно: например, завести себе электронный кошелек, а какой-нибудь хакер р-р-р-раз — и обнулит его в свою пользу. Вот только счет от провайдера из-за этого увеличиться никак не может.

Привет, Света и Алексей. Меня уже долго мучает один вопрос: почему бы производителям компьютеров и железа не начать делить их по категориям в зависимости от мощности. Это же можно делать создателям игр. К примеру, приходишь в магазин и видишь на коробке с игрой ее категорию, допустим, от 1 до 5 и понимаешь, идет она на твоем железе или нет? Хотелось бы узнать ваше мнение? — *SMS с номера +7-928-*-6405***

СТАРПОМ: А зачем? Минимальная и рекомендуемая конфигурация компьютера разработчиками всегда указываются. Этого вполне достаточно, чтобы сориентироваться.

СВЕТЛАНА: Сложно очень такую систему придумать. Компьютер он ведь как конструктор. Разнообразие компонентов такое, что никто заранее не может предугадать, что вы там в системный блок воткнули. Видеокарта класса А, процессор класса С, память класса Е, а винчестер вообще какой-нибудь Z. Здорово звучит, но в сумме-то это какой класс дает?

Заметил, что каждый номер «Игромании» содержит опечатки, на которые вы потом сами же указываете. Почему бы вам не сделать рубрику, в которую читатели сами присылали бы найденные ими опечатки? Доннер.

СВЕТЛАНА: А зачем рубрику? На нашем форуме (***www.igromania.ru/forum***) в разделе «**Журнал, обсуждение статей**» есть соответствующая тема. Там всегда можно проинформировать нас об ошибке, чтобы мы ее заметили и больше не допускали.

МЫ В СЕТИ

*Каждый, кто хочет, чтобы адрес его странички появился в номере, может смело выслать означенный линк на ящик **mail@igromania.ru** с обязательной пометкой в теме письма «**Мы в Сети**». Условие публикации: сайт должен быть тем или иным образом связан с играми (или близкими им областями) и не являться коммерческим. В письме крайне желательно привести мини-описание своего сайта.*

***1. www.terminator.ucoz.org* —** сайт о вселенной «**Терминатора**».

***2. www.sanya-life.ucoz.ru* —** сайт посвящен **S.T.A.L.K.E.R.**, но основное внимание уделено глобальному моду «Жесть», разрабатываемому создателями ресурса.

***3. www.3dunion.ru* —** сайт энтузиастов-единомышленников, бескорыстно помогающих новичкам осваивать премудрости 3D-моделирования. Есть отдельный раздел для девушек-моделлерш!

СВЕТЛАНА ПОМЕРАНЦЕВА

В очередной раз с грустью прощаюсь с вами, любимые мои читатели. Как все же быстро бежит время. Вроде бы только пару минут назад мы с Алексеем отбирали самые интересные письма, и уже пришло время говорить вам до свидания. Но мы-то с вами встретимся уже через месяц, а вот уходящего лета, к сожалению, уже не вернуть. Так что вы не теряйте времени зря, наслаждайтесь солнцем, морем и отдыхом. Буквально через несколько недель вас в большинстве своем ожидают учебные классы, домашние задания и недостаток времени на прохождение очередной миссии в игре. И, кстати, пока еще есть свободные денечки, придумайте нам пару-тройку интересных вопросов, на которые бы мы со Старпомом могли увлекательно ответить. Всех целую, все, пока.

СТАРПОМ МАКАРЕНК OFF

В отличие от Светланы, я смотрю на уходящее лето с большим оптимизмом. Ведь впереди еще целый месяц, за который можно многое успеть: сходить в недельный поход, насладиться рыбной ловлей, наесться арбузов от пуза, наконец — поработать в лучах летнего солнца. И вам советую не расслабляться, а вести активный образ жизни под названием «Август-2008». И пока вы быстренько находите себе полезное занятие, я пошел собирать рюкзак. Всем спасибо, все свободны. ■

ОЧУМЕЛЫЕ РУЧКИ

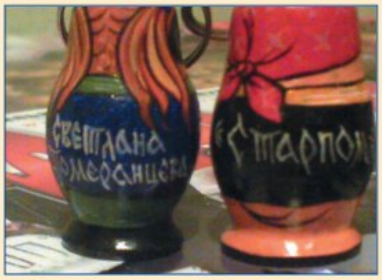
С завидной регулярностью к нам в редакцию прилетают фотографии различных работ, сделанных вами по мотивам компьютерных игр. Лучшие скриншоты мы публикуем, но иногда вы присылаете фотографии моделек, сделанных из пластилина, пластика, бумаги, а иногда и из теста. За последние пару месяцев пришло особенно много подобного рода творений, и мы решили опубликовать тройку лучших работ.

3 МЕСТО

Присуждается Якову Мигузову за прекрасно слепленных из пластилина Сэма и Макса.

2 МЕСТО

Роман Барышев прислал нам фотографии прекрасных матрешек, сделанных его мамой. Матрешки выполнены в виде... меня и Старпома. На наш взгляд, получилось очень здорово.



1 МЕСТО

И наконец, на первом месте у нас Владимир из города Торжок. Вот его письмо:

«Привет, Светлана и Старпом! Давно собирался вам написать. Меня зовут Владимир, живу я в городе Торжок, мне 15 лет. Очень люблю ваш журнал и диски, вы помогаете в выборе игр. Еще я очень люблю лепить из пластилина. Однажды мои поделки возили на выставку в Тверь. Там сказали, что ребенок так лепить не может, чем отбили охоту с ними связываться. Хочу показать некоторые работы вам, думаю, вы мне поверите».

Вне всяких сомнений, верим, работы действительно потрясающие. Володя, надо обязательно развивать свой талант. Возможно, пойти учиться на скульптора или, если хочется заниматься именно компьютерными играми, 3D-моделлера.

Ведущий рубрики: Алексей Моисеев
KODEX@IGROMANIA.RU

СТАНДАРТНЫЕ КОДЫ

Стандартные коды встраиваются в игру самими разработчиками. Обычно коды набираются либо в консоли (которая вызывается специальной клавишей, чаще всего ~), либо прямо в процессе игры. Иногда коды могут не работать. Причина — различие версий игры. Например, коды к американскому изданию могут не подходить к русской версии.

Galactic Civilizations 2: Twilight of the Arnor

Запустите игру с параметром **cheat**. Проще всего это сделать так: кликните правой кнопкой мыши по ярлыку игры, выберите пункт **Свойства**, затем в графе **Объект** допишите через пробел после кавычек параметр и нажмите кнопку **OK**. Теперь в игре вам станут доступны следующие сочетания клавиш:

Ctrl + V — собрание объединенных планет;
Ctrl + B — дает линкор;
Ctrl + C — клонирует выбранный корабль;
Ctrl + 0-9 — поприветствовать одну из рас;
Ctrl + J — завершает социальный проект;
Ctrl + R — заканчивает исследование текущей технологии (если зажать еще и **Shift**, будет выучено все древо технологий);
Ctrl + H — ремонтирует выбранный корабль;
Ctrl + T — телепортирует выбранный корабль к курсору;
Ctrl + L — распределяет незанятые планеты между расами;
Ctrl + S — сохраняет игру;
Ctrl + A — улучшает выбранный корабль;
Ctrl + M — дает 10 000 кредитов;
Ctrl + N — перезапускает игру на новой карте;
Ctrl + P — улучшает параметры планеты;
Ctrl + Shift + D — добавляет в игру низшую расу;
Ctrl + Shift + T — поприветствовать самого себя;
Ctrl + Shift + J — завершает проекты других рас;
Ctrl + Shift + B — добавляет в игру случайную космическую базу.

LEGO Indiana Jones: The Original Adventures

Коды вводятся на доске в аудитории колледжа.

3X44AA — открывает секретных персонажей;
B1GW1F — заставляет животных при нажатии на кнопку **Z** гадить на ходу;
4ID1N6 — добавляет героям фальшивые усы и очки;

3HE85H — делает всех героев абсолютно черными;
VNF59Q — внутри любого транспортного средства нажмите **Z**, чтобы побибикать;
33GM7J — делает пол скользким, как лед;
FJ59WS — позволяет очень быстро чинить разную технику;
0P1TA5 — ближняя атака уничтожает все с одного удара;
VM4TS9 — удваивает количество получаемых фишек «Лего»;
378RS6 — быстрое копание;
V83SLO — быстрая сборка различных конструкций;
VIKED7 — появляются стрелки, указывающие на сокровища;
VLWEN3 — учетверяет количество получаемых фишек «Лего»;
WWQ1SA — если использовать эту штуку совместно с кодом, который заставляет животных испражняться, они будут извергать из себя фишки «Лего»;
VN3R7S — крик Вилли будет наносить урон врагам;
VIES2R — поверженные противники будут оставлять после себя фишки «Лего»;
V84RYS — в шесть раз больше фишек «Лего»;
MDLP69 — медленно восстанавливает здоровье;
VKRNS9 — враги не стреляют (перед сражением с Вогелем чит лучше отключить, иначе босс просто будет сидеть на месте и вы не сможете его победить);
A72E1M — в восемь раз больше фишек «Лего»;
H86LA2 — увеличивает радиус подбора всяких полезностей;
VI3PS8 — в 10 раз больше фишек «Лего»;
VUT673 — появляются стрелочки, указывающие на все те предметы, читы к которым даны выше.

Дальше идут коды, открывающие различных персонажей: **12N68W** — бандит, **1MK4RT** — бандит-мечник, **04EM94** — Барранка (человек с обезьянкой), **3RF6YJ** — Барранка в другой одежде, **MK83R7** — крестоносец с базукой, **S93Y5R** — рейдер с базукой, **CHN3YU** — Беллок, **TDR197** — Беллок в костюме для похода в джунгли, **VEO29L** — Беллок в рясе, **B73EUA** — британский капитан, **VJ5TI9** — британский офицер, **DJ5I2W** — британский солдат, **VJ3TT3** — капитан Катанга, **ENW936** — Чаттер Лал, **CNH4RY** —

он же в одежде Тагги, **3NK48T** — Чен, **2K9RKS** — полковник Дитрих, **8EAL4H** — полковник Вогель, **C7EJ21** — танцовщица, **3NFTU8** — Донован, **JSNRT9** — Эльза (пустынный вариант), **VMJ5US** — Эльза (офицер), **8246RB** — боксер, **VJ48W3** — лакей, **VJ7R51** — охранник, **YR47WM** — охранник (горный вариант), **572E61** — офицер, **2MK45O** — офицер (пустынный вариант), **B84ELP** — пилот, **1MF94R** — радист, **4NSU7Q** — солдат (пустынный вариант), **V75YSP** — Федора, **0GIN24** — старший помощник, **NE6THI** — рыцарь Грааля, **H0V1SS** — мужик из племени Ховитос, **4J8S4M** — Индиана Джонс (пустынный вариант), **VJ85OS** — Индиана Джонс (офицер), **24PF34** — проводник, **WMO46L** — Као Кан, **NRH23J** — Казим, **3M29TJ** — Казим (пустынный вариант), **2NK479** — Лао Че, **NFK5N2** — магараджа, **13NS01** — майор Тот, **N48SF0** — бандит в маске, **FJUR31** — Мола Рэм, **2NKT72** — убийца Панкота, **VN28RH** — стражник Панкота, **VJ37WJ** — шерповский крикун, **ND762W** — шерповский стрелок, **0E3ENW** — ребенок-раб, **VM683E** — Тагги, **T2R3F9** — священник Тагги, **VBS7GW** — рабовладелец Тагги, **KD48TN** — деревенский сановник, **4682E1** — деревенский староста, **VK93R7** — Вилли (в костюме), **MEN4IP** — Вилли (в пижаме), **3NSLT8** — Ву Хан.

Mass Effect

Найдите файл **BIOInput.ini** в папке **Мои документы\Bioware\Mass Effect\Config** и от-

кройте его «Блокнотом». Отыщите блок **[Engine.Console]** и в конце этого блока допишите строку **ConsoleKey=Tilde**. Сохраняйте файл, запускайте игру и жмите тильду (~), чтобы вызвать на экран консоль. В ней печатайте коды, указанные ниже. Учтите, что иногда игра может выдать сообщение об ошибке с просьбой себя переустановить. В этом случае просто нажмите **OK** и запустите **Mass Effect** заново.

fly — режим полета;

walk — отключает предыдущий режим;

ghost — прохождение сквозь стены;

giveall — дает все оружие и предметы;

givesuperarmor — суперброня;

givesupergun — супероружие;

givexp x — дает x опыта;

setparagon x — устанавливает параметр «герой» на x;

setrenegade x — устанавливает параметр «отступник» на x;

givetalentpoints x — дает x очков талантов;

initcredits x — x кредитов;

initmedigel x — x единиц медигеля;

initgrenades — x гранат;

adjustcredits x — устанавливает количество кредитов на x;

giveallarmor производитель — дает всю броню указанного типа;

giveallweapons производитель — все оружие указанного типа;

giveallomnitools производитель — омни-инструменты указанного типа;

giveallbioamps производитель — биоампы указанного типа;

unlockachievement x — открывает достижение x (вместо x ставьте числа от 1 до 46);

givebonustalent x — дает талант (вместо x используйте числа 7, 14, 21, 49, 50, 56, 57, 63, 64, 84, 86, 91, 93, 98, 99).

Примечание. Список производителей брони, оружия, омни-инструментов и биоампов вы найдете на нашем диске, в разделе **КОДекс/База кодов Игромании**.

Mount & Blade

В папке с игрой найдите и откройте «Блокнотом» файл **rgl_config.txt**. Внутри измените строку **cheat_mode = 0** на **cheat_mode = 1**. После этого в игре давите следующие клавиши:

Ctrl + **W** — добавляет по 10 очков к умениям владения оружием;

Ctrl + **X** — улучшает характеристики выбранного сопартийца;

Ctrl + **X** — 1000 опыта (если использовать в окне персонажа);

Ctrl + **X** — 1000 золота (если использовать в инвентаре);

Ctrl + **F5** — все сражаются на вашей стороне (работает только в битвах);

Ctrl + **F4** — убийство с одного удара (тоже только в битвах);

Ctrl + **H** — полное здоровье (и это только в битвах);

Ctrl + **F9** — сло-мо;

Ctrl + **левая кнопка мыши** — телепорт туда, куда указывает курсор;

Ctrl + **T** — показывает все партии (работает только на карте).

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness

Сохранения в Penny Arcade — обычные текстовые файлы, так что изменять их можно как вам заблагорассудится. Сейвы лежат по адресу **Documents and Settings\<имя пользователя>\Local Settings\Application Data\HotheadGames\RainSlickEp1** (не забудьте включить отображение скрытых файлов и папок в меню **Сервис/Свойства папки**).

XP_Carl — это количество очков опыта Карла, дальше идут различные бонусы в битвах. Ниже такие же параметры есть для Гейба и Тайхо. Еще ниже указывается количество предметов, которые у вас есть: **First Aid Kits**, **Bandages**, **Gauze** и так далее. Можно поставить свое значение. Можно также изменить параметр **collect_FFParts** — количество запчастей для улучшения оружия.

Есть только одно «но»: не трогайте параметры, связанные с квестами и различными событиями, иначе не сможете нормально пройти игру.

Race Driver: GRID

Коды вводятся в опциях, в разделе **Bonus Codes**.

MUS59279 — открывает все маскл-кары;

НАШИ ПРИЗЫ

Все читатели, чьи пасхалки и хинты попали на окрестные страницы, получают в подарок **саундтрек группы Anthesteria к игре Sublustrum**, которая в России издается компанией «**Новый диск**». Чтобы получить приз, напишите по адресу ***winner@igromania.ru*** или просто позвоните в редакцию по телефону +7 **(495) 231-2365**.

KODEX НА DVD

Читерские программы: **CheMax** (русская и английская версии, содержат в себе коды для огромного количества игр, а также ссылки на трейнеры и прохождения), **ArtMoney** (необходима для применения шестнадцатеричных кодов), **Trainer Creation Kit** (программа для создания собственных трейнеров), **Dragon Unpacker** и **Resource Hacker** (пригодятся для извлечения игровых ресурсов).

Сохранения: Code of Honor 2: Conspiracy Island, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2.

Трейнеры: Alone in the Dark, Assassin's Creed Director's Cut Edition, Backyard Baseball 2009, Crimes of War, Europa Universalis: Rome, Kung Fu Panda, LEGO Indiana Jones: The Original Adventures, Mass Effect, Samurai Warriors 2, Stronghold Crusader Extreme, The Incredible Hulk, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas 2, Warhammer: Battle March.

Кроме того, на нашем диске вы найдете огромную базу всех кодов, когда-либо публиковавшихся в «Игромании».

КАК ПОПАСТЬ НА СТРАНИЦЫ НАШЕЙ РУБРИКИ

Если вам известен какой-либо секрет, пасхалка или хинт из популярной игры, то дайте как можно более точные и понятные пояснения, снимите скриншоты в хорошем качестве, на которых ясно видно, в чем заключается секрет, и шлите все это нам. Пасхалки присылайте по адресу ***kodex@igromania.ru***, хинты — ***trick@igromania.ru***. **Пишите свои настоящие имя и фамилию, а также город, в котором вы живете.**

К письму можете приложить видеоролик, поясняющий ту или иную пасхалку (только не присылайте ролики весом более 10-15 Мб), и сохранение, сделанное в том самом месте, где находится найденная вами пасхалка.

Если пасхалка или хинт нам понравятся, мы обязательно опубликуем их в рубрике «КОДекс» и, конечно же, увековечим ваше имя на страницах журнала.

Если ваша пасхалка была опубликована, а вам был обещан приз, но с вами никто не связался по поводу его получения, напишите нам об этом по адресам ***winner@igromania.ru*** или ***dormi@igromania.ru***.

TUN58396 — все дрифт-кары;
M38572343 — Micromania Pagani Zonda R;
P47203845 — Play.com Aston Martin DBR9;
G29782655 — Gamestation BMW 320si;
F93857372 — Buchbinder Emotional Engineering BMW 320si.

Чтобы отключить AI соперников, удалите из папки **AI** внутри каталога с игрой файл **ai_vehicle_config**.

Turok

Несколько новых кодов, появившихся к игре с момента выхода предыдущего номера журнала.

В папке **Game\Config** отыщите файл **TurokInput.ini** и откройте его «Блокнотом». Внутри запеленгуйте строчку **ConsoleKey =None** и измените ее на **ConsoleKey=end**. Запускайте игру, открывайте консоль клавишей **End** и вбивайте:

oneshotkill — убийство с одного выстрела;
alwaysammo — бесконечные патроны;
playersonly — враги не могут двигаться;
teleport — переносит героя туда, куда указывает прицел;
allmaps — открывает все уровни.

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ПАСХАЛКИ

Разработчики тоже любят шутить. В игры они иногда встраивают приколы, которые тщательно маскируют. Эти приколы называются «easter eggs», по-русски — «пасхальные яйца».

King's Bounty: Легенда о рыцаре

В центре Восточных островов свободы на якоре стоит корабль «Черное око». Капитан рассказывает историю о том, что корабль был проклят и ночью его команда превращается в живых мертвецов. Очевидная отсылка к фильму «Пираты Карибского моря». — *Joker63@yandex.ru*

От редакции. В игре на самом деле просто огромное количество отсылок и намеков на известных людей, города и разного рода предметы. Вот самые интересные из них.

Рыбак Китано — Такеши Китано, японский актер и режиссер. В чреве огромной рыбы живет гном Диген, который до этого жил в бочке из-под пива (Диоген). Малец Энемен, ступивший на путь зла (рэпер Эминем), живет в замке Кармаг (Джон Кармак). На островах Свободы плавают пираты Билл Килл (кино «Убить Билла») и Билл Мюррей (американский киноактер, наиболее известные картины с его участием — «День сурка», «Охотники за привидениями», «Трудности перевода», «Маленький магазинчик ужасов»). Заклинание «Доспехи бога» (одноименный фильм с Джеки Чаном в главной роли). Птенец грифона Атрейдис (один из трех домов в «Дюне», при этом Пол Атрейдис приходится внуком барону Владимиру Харконнену, главе дома Харконненов, на чьем гербе как раз изображен грифон). Замок Гефен (город в игре **Ragnarok Online**, только пишется там с двумя «ф»). Среди предметов, необходимых для сбора чешуйчатой брони, проскакивает джелопи (Jelopy, лут из Ragnarok Online). Башня Резо, сам маг Резо и дух ярости Лина — отсылки к аниме Slayers («Рубаки»). После убийства шамана Карраха появляется надпись «Жизнь великого шамана закончилась» (замените «шамана» на «рейнджера» и получите фразу из «Космических рейнджеров», которая возникает после смерти главгероя). В Демонисе есть торговец Лью Клисан (против клисанов мы воевали в тех же «Рейнджерах»). Голубой дракон, с которым никто не хочет дружить, — отсылка к самому, пожалуй, необычному мультфильму советского мультипликатора Ефима Гамбурга — «Голубой щенок».

Но сильнее всего фантазия разработчиков разыгралась на детях, которых рожают нам виртуальные жены. Почти все их имена на что-то ссылаются.

Гуглик (+5 интеллекта) — поисковик Google;

Амбрелла (+4 свитка) — корпорация из Resident Evil;

Гомер (+3 атаки) — Гомер Симпсон;

Ричард (+7% лидерства) — король Англии;

Гавриил (+5 защиты) — архангел Гавриил;

Айвен (+30% маны) — никнейм одного из разработчиков, на аватаре которого изображен маг;

Анжелика (+10% маны) — серия фильмов/книг «Анжелика и король»;

Гэндальф (+20% интеллекта) — персонаж из «Властелина Колец» и «Хоббита»;

Нейрон (+5% опыта) — мультфильм «Джимми Нейтрон» (тут у разработчиков то ли опечатка, то ли они пропустили букву сознательно);

Элли (+20% маны) — героиня книги «Волшебник Изумрудного города»;

Эммануэль (+20% ярости) — большая часть наших читателей мужеского полу наверняка знают эту раскованную девушку. Непонятно только, почему она добавляет ярость. По логике должна давать опыт, ну или, на худой конец, воодушевлять…

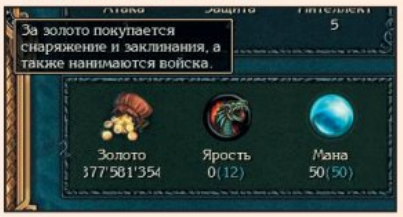
Spore Creature Creator

В главном меню сильно раскрутите мышкой (с зажатой левой кнопкой) Галактику в любую сторону, и на несколько секунд появится изображение Уилла Райта — создателя таких культовых игр, как **SimCity**, **The Sims** и, разумеется, **Spore**. — *Алексей Спицын*

ЧИТАТЕЛЬСКИЕ ХИНТЫ

Хинты — это баги и недокументированные особенности, которые позволяют легко и быстро пройти какое-то особенно заковыристое место, быстрее обычного заполучить самое крутое оружие и т.д.

King's Bounty: Легенда о рыцаре



Стать миллионером и даже миллиардером в King's Bounty можно за пару кликов мышью. Для этого нужен всего лишь лут (несколько таких вещей может быть сложено в одну ячейку) или предметы, которые при использовании добавляют существ в вашу армию. Например, яйца пауков или змей, резные или обычные гробики, крылья озерных дракончиков. Просто выкиньте несколько таких предметов из инвентаря, и на ваш счет зачислится кругленькая сумма. Только перед этими манипуляциями сохранитесь — способ работает через раз, и в некоторых случаях вместо миллионов в кошельке может оказаться ноль. Если не получается с одним предметом, попробуйте выкинуть другой или изменить количество выбрасываемых предметов (у нас стабильно получалось с тремя крылышками озерных дракончиков. — ***Прим. ред.***). Хинт работает на версиях игры вплоть до 1.4 (последний патч на момент написания этих строк — 1.5, с ним этот трюк не пройдет). — *Анатолий Карпачев*

В ПРОДАЖЕ КАЖДЫЙ МЕСЯЦ

mobi

www.mobi.ru

ЭКСПЕРТНЫЙ ЖУРНАЛ О ЦИФРОВОЙ ТЕХНИКЕ

100 : 1

УСТРОЙСТВ В НОМЕРЕ

ТЕСТ НОМЕР 8 АВГУСТ

УСЛОВИЯ ТЕСТА

Ровно семь вопросов, к большинству из них дано от двух до пяти вариантов ответа. Надо ответить на каждый вопрос, выбирая один из представленных вариантов. Пользоваться можно любой ***проверенной*** *информацией, лишь бы она совпадала с официальными источниками.*

Ответы присылайте на ***contest@igromania.ru*** *или на* ***почтовый адрес редакции*** *с пометкой «Тест» на конверте, его номером и названием. Остальные подробности смотрите в разделе* ***«Участие в конкурсах»****.*

В ПОИСКАХ ИСТИНЫ

Классика «Теста». Два вопроса, к каждому несколько вариантов ответа, лишь один из которых верный — его и нужно указать.

1. В чем главное отличие игры «**S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо**» от первого «**Сталкера**»?

А. Смена дня и ночи в реальном времени.

Б. Наличие выбросов, то есть единоразового высвобождения огромного количества аномальной энергии.

В. Симуляция жизни обитателей Зоны.

Г. Война группировок с захватом территорий.

Д. Возможность использовать различный транспорт для быстрого перемещения по Зоне.

2. После анонса **Diablo 3** одна вещь в игре фанатам очень не понравилась. Настолько, что даже была составлена петиция, которая требовала от разработчиков...

А. ...убрать к чертям кооператив, оставив только старое доброе PvP.

Б. ...улучшить графику, чтобы она смотрелась как некстген, а не как пришелица из прошлого.

В. ...отправить на свалку генератор случайных карт и рисовать все локации вручную.

Г. ...выпустить игру на приставках.

Д. ...вернуть в игру прежний мрачный стиль вместо акварельных тонов.

ПРАВДИВАЯ ЛОЖЬ

Требуется ответить, является ли приведенное утверждение правдой или же, наоборот, ложью.

3. Игры знаменитой приставочной серии **Metal Gear Solid** никогда не выходили на PC. **Sony** вцепилась в нее зубами и не пускает никуда, кроме своих приставок PlayStation.

А. Гори в аду эти проклятые приставки, такой серии нас лишили!

Б. Ну и бред же вы написали. Некоторые части MGS выпускали не только на PlayStation, но и на других платформах.

4. Всего за сутки с момента релиза **Spore Creature Creator** было создано и закачано в Сеть около 250 тыс. самых невообразимых существ.

А. Все верно. Страшно представить, что будет, когда выйдет полная версия Spore.

Б. Это получается около трех существ в секунду? Да ну, не может такого быть.

КУЛЬТОВЫЕ ЦИТАТЫ

Перед вами популярные цитаты. Вам нужно угадать, откуда они взяты.

5. Диалог двух героев:

— Now give me my stone.

— I don't have your stone! And fuck you anyway!

(— А теперь отдай мне камень.

— Нет у меня твоего камня! И иди ты на @&% в любом случае!)

А. Devil May Cry 4

Б. Kane and Lynch: Dead Men

В. Gears of War

Г. Alone in the Dark

Д. Overlord

6. Цитата из фильма (или из мультфильма, а может быть, из сериала), по которому впоследствии сделали компьютерную игру.

Диалог двух героев:

— Voice confirmation required.

— Uhhh...

— Voice confirmation accepted.

(— Требуется идентификация голоса.

— Э-э, типа...

— Голос идентифицирован.)

А. Iron Man («Железный человек»)

Б. The Incredible Hulk («Невероятный Халк»)

В. WALL-E («ВАЛЛ-И»)

Г. Lost («Остаться в живых»)

Д. Kung Fu Panda («Кунг-фу панда»)

ПРОВЕРКА НА ПРОЧНОСТЬ

7. **Capcom** в четвертой части **Devil May Cry** зачем-то добавила персонажа по имени Неро, который почти что копия Данте (главгерой трех предыдущих игр серии). А вот интересно, вы их отличить сможете?

А. Слева — Неро, справа — Данте

Б. Слева — Данте, справа — Неро

Темнота в коробке

Призы

Победитель «Теста» получит в подарок коллекционное издание игры «**Alone in the Dark: У последней черты**», куда также входят саундтрек, фонарь-брелок, светящаяся в темноте футболка, пакет, постер и игра «**Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара**». Еще шестерых победителей дожидаются обычные издания «Alone in the Dark: У последней черты». В нашей стране изданием игры занимается компания «**Акелла**».

Куда отправлять

1) Либо на электронный ящик ***contest@igromania.ru*** с темой «**Тест 8. Август**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#tst** и пометкой «**Тест 8**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Тест 8. Август»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**». **Особенно внимательно прочитайте пункт №3 правил.**

СКАНВОРД НОМЕР 8 АВГУСТ

Правила

От вас требуется разгадать сканворд и прислать нам ключевое слово. Все ответы пишите на русском языке.

Призы

Семь дисков с **саундтреком группы Anthesteria к игре Sublustrum**, которая в России издается компанией «**Новый диск**».

Куда отправлять

1) Либо на электронный ящик ***skanword@igromania.ru*** с темой «**Сканворд 8. Август**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#skn** и пометкой «**Сканворд 8**».

3) Либо **на почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Сканворд 8. Август»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**». **Особенно внимательно прочитайте пункт №3 правил.**

Фотографическая память №8. АВГУСТ

Правила

Вам нужно расставить картинки из игры **Alone in the Dark** в хронологическом порядке и выслать нам свои ответы. Полноразмерные версии этих картинок ищите на диске в разделе **По журналу/Мозговой штурм**.

Призы

Для двоих победителей у нас заготовлены игровые оптические мышки **Reaper Gaming Mouse** с разрешением оптического сенсора 1600 dpi. Призы предоставлены компанией **Ideazon** (***www.ideazon.ru***).

Остальные призеры получат игру **Lost Planet: Extreme Condition — Colonies Edition** от фирмы «**1С**».

Куда отправлять

1) Либо на электронный ящик ***foto@igromania.ru*** с темой «**Фотопамять 8. Август**».

2) Либо по SMS **на короткий номер 1121** с префиксом **#fotos** и пометкой «**Фотопамять 8**».

3) Либо на **почтовый адрес редакции с пометкой на конверте «Фотопамять 8. Август»**.

Остальные подробности ищите в блоке «**Участие в конкурсах**». **Особенно внимательно прочитайте пункт №3 правил.**

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ КОНКУРСОВ ЗА №6/2008

Тест №6. Июнь

Правильные ответы

1. А (Mass Effect — название физической силы).
2. Б (GTA 4 побил рекорды продаж на всех платформах в день релиза, а также рекорды продаж по отдельности для Xbox 360 и PlayStation 3).
3. Б (никаких анонсов по поводу контроллеров Nintendo не делала).
4. А (The Sims действительно самая продаваемая серия игр на PC за все время существования этой платформы).
5. Д (цитата из Mass Effect).
6. Г (цитата из Iron Man).
7. А (перечислены имена охотников за привидениями, к которым Харви не имеет никакого отношения).

Победители

Писем с правильными ответами: 99. Из них одно отстранено от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Иван Губенский (Череповец)
2. Алексей Кузнецов (Омск)
3. Матвей Куприянов (Ханты-Мансийск)
4. Денис Юрьев (Кемерово)
5. Владислав Малясов (с. Сосновка, Нижегородская обл.)
6. Денис Зайцев (Челябинск, 7-919-***-6569)

Призы

Победитель «Теста» награждается MP3-плеером **Ritmix RF-9700** с сенсорным цветным дисплеем диагональю 2,4 дюйма и поддержкой карт памяти microSD. Плеер предоставлен компанией **Ritmix** (***www.ritmixrussia.ru***).

Ritmix

Еще пятеро призеров получают в подарок локализованную версию игры **Mass Effect** от компании **Snowball Studios**.

Сканворд №6. Июнь

Правильные ответы

Начиная с левого верхнего угла сканворда. По горизонтали: Ил, Тони, Мондра, хинт, Град, Дб, глаз, герой, ИИ, мама, Кракен, ОС, ад, стерва. По вертикали: мод, Лиара, Азимов, Ка, Рекс. Ключевое слово: **Соверейн** (Sovereign, корабль из Mass Effect).

Победители

Писем с правильными ответами: 137. Из них 11 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Антон Сергеев (Санкт-Петербург)
2. Михаил Ковалев (Альметьевск, 7-960-***-5574)
3. Валерий Суетин (Тверь)
4. Андрей Довгалюк (Великий Новгород)
5. Александр Баргояков (Абакан)
6. Зелимхан Хубаев (Грозный)
7. Аким Асламов (Ростов-на-Дону)
8. Андрей Шелковский (Челябинск)
9. Иван Копылов (Химки)
10. Виталий Поздеев (Южно-Сахалинск)
11. Иван Хохлачев (Аткарс, 7-906-***-7802)
12. Анатолий Сапелкин (Белгород)
13. Алексей Дикарев (Обнинск, 7-961-***-8236)

Призы

Для троих победителей у нас заготовлены книги «**Гиннесс. Мировые рекорды 2008. Библия геймера**». В ней вы найдете рекорды лучших игроков планеты, полезные советы и море красочных иллюстраций.

Десятерым призерам достаются книги братьев Стругацких с повестями «Трудно быть богом», «Понедельник начинается в субботу», «Пикник на обочине» и «За миллиард лет до конца света». Книги предоставлены издательством «**АСТ**» (***www.ast.ru***).

Фотографическая память №6. Июнь

Правильные ответы (Turok)

4, 5, 1, 2, 3

Победители

Писем с правильными ответами: 215. Из них 85 отстранены от розыгрыша из-за несоблюдения пункта №3 правил.

Победителями становятся:

1. Сергей Иовлев (Москва, 7-903-***-9433)
2. Абу-Муслим Завриев (Аргун, Чеченская респ.)
3. Алексей Терешкин (Алатырь)
4. Сергей Кандышев (Тавда)
5. Сергей Донич (Новочеркасск, 7-918-***-5874)
6. Владислав Михатов (Волгоград, 7-927-***-6034)

Призы

SITECOM

Победитель получает роутер **WL-575** от компании **Sitecom** (***www.sitecom.com***). Он специально создан для пользователей, предъявляющих высокие требования к инновационному дизайну, удобству использования, простоте и качеству продукции.

Пятеро призеров награждаются футболками с символикой игры **Turok** и наборами для выживания в джунглях, куда входят инструкция, химический фонарь и сухой паек. Призы предоставлены компанией **Snowball Studios**.

Рубрику подготовил Дормидонт Геймплейко

УЧАСТИЕ В КОНКУРСАХ «ТЕСТ», «СКАНВОРД» И «ФОТОГРАФИЧЕСКАЯ ПАМЯТЬ»

Для участия в «Тесте», «Скринтурсе» и «Фотографической памяти» от вас требуется выслать нам правильные ответы до определенного срока, сделав соответствующие пометки на конвертах или в теме e-mail-писем и указав свой адрес. Далее — подробно.

1. Правильные ответы должны выглядеть следующим образом.

«**Тест**»: 1 — А, 2 — Г, 3 — В и так далее (то есть указываете номер вопроса, а после него — выбранный вами вариант ответа; лучше — в столбик).

«**Сканворд**»: Ключевое слово.

«**Фотографическая память**»: 3, 2, 1, 4, 5.

2. Если вы шлете ответы по SMS, оформление несколько упрощается (для удобства проверки). А именно: в «Тесте» не надо писать номера вопросов, просто пишите ответы, начиная с первого вопроса и заканчивая последним. Пример SMS-сообщения для «Теста»: «А, Б, В, Г, Д, А, Б. Тест 8. Иван Иванов. Москва».

3. Очень важный пункт. **При несоблюдении нижеперечисленных правил ваше письмо, к сожалению, будет автоматически отстранено от участия в текущем конкурсе, даже если ответы будут абсолютно верные. Поэтому будьте внимательнее.**

а) Если вы шлете ответы по электронной почте, обязательно указывайте:

— в поле «Тема» письма название и номер конкурса, в котором вы участвуете (например, «**Тест 8. Август**»);

— в самом тексте письма — ваши настоящие **имя и фамилию**, а также **город**, в котором вы живете.

б) Если вы шлете ответы по обычной почте, разборчиво пишите свой полный адрес, включая индекс и фамилию-имя-отчество того, кто будет получать приз на почте (если у вас нет паспорта, указывайте фамилию-имя-отчество того, кто сможет получить приз на почте за вас). **На конверте не забудьте указать название и номер конкурса, в котором вы участвуете.**

в) Если вы шлете ответы по SMS, указывайте **название и номер конкурса**, в котором вы участвуете, **город**, в котором вы живете, **ваши имя и фамилию**. Пример SMS-ки смотрите в пункте **№2**.

г) У нас НЕ действует система «чем больше писем ты пришлешь, тем выше шансы на победу». Нет смысла присылать больше чем одно письмо или SMS с ответами. Исключение: если забыли указать адрес/имя/название конкурса, письмо можно послать повторно с указанными данными. **Ответы исправлять нельзя!** Так что лучше лишний раз все перепроверьте.

д) Не стоит присылать нам ответы от лица всех ваших родственников. От каждой семьи принимается только одно письмо.

4. Присылать письма с ответами можно тремя способами:

а) Либо по электронной почте:
CONTEST@IGROMANIA.RU для «**Теста**»,
SKANWORD@IGROMANIA.RU для «**Сканворда**»,
FOTO@IGROMANIA.RU для «**Фотографической памяти**».

б) Либо по SMS **на короткий номер 1121**. В начале сообщения укажите нужный префикс (**#tst** для «Теста», **#skn** для «Сканворда», **#fotos** для «Фотопамяти»), а потом, через пробел, пишите сами ответы. Если не указать префикс, ваше сообщение до нас просто не дойдет. Стоимость каждого SMS около 3 рублей.

в) Либо по обычной почте. Адрес редакции: **111524 Россия, г. Москва, ул. Перовская, д. 1, «Игромания»**. Если вы пользуетесь именно этим методом, советуем не тянуть резину зубами и отправлять письмо как можно быстрее, чтобы оно успело прилететь в редакцию до истечения срока приема ответов.

5. Ответы на **августовские** конкурсы принимаются до **29.08.2008**. Итоги будут подведены в **октябрьском** номере.

6. Победители в каждом конкурсе выбираются случайным образом из числа всех писем с правильными ответами.

7. По всем вопросам, касающимся получения призов, обращайтесь на ***winner@igromania.ru***. Если с этого ящика вам очень долго (больше недели) не отвечают, пишите на ***dormi@igromania.ru***. Можно написать и на почтовый адрес редакции, но ждать ответа придется долго (бумажная почта ходит медленно).

РЕДАКЦИЯ ЖУРНАЛА «ИГРОМАНИЯ»

ОНЛАЙНОВЫЙ МАГАЗИН НА WWW.IGROMANIA.RU

Через наш онлайновый магазин, действующий по предоплате, вы можете приобрести *ранние* номера журналов «ИГРОМАНИЯ», «ЛУЧШИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ» и «МИР ФАНТАСТИКИ», а также, периодически, *новейшие* номера, только поступившие в продажу.

Механика работы онлайнового магазина такова: вы оплачиваете заказ через любой банк, включая Сбербанк, а затем получаете его на вашем почтовом отделении. Подробности на сайте. Ждем вас!

Всегда в розничной продаже новые и ранние номера «Игромании»:

- **м. Проспект Мира, на книжной ярмарке в спорткомплексе «Олимпийский», подъезд 4, место 354.**

Рассылка наложенным платежом

Рассылка наложенным платежом осуществляется только по России. Оплата журналов и книг производится при получении бандероли на почте. Заказ можно оформить на сайте www.igromania.ru в разделе «Онлайновый магазин».

МИР ФАНТАСТИКИ

ЧИТАЙТЕ В ЖУРНАЛЕ

В АВГУСТЕ

В ПРОДАЖЕ С 29 ИЮЛЯ

КОНКУРС ХУДОЖ

«ГЕРОЙ ФАНТАСТИКИ»

ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ

ВПЕРЕД В ПРОШЛОЕ

ДЖЕК ПОТРОШИТЕЛЬ

ПРОТОТИП ФАНТАСТИЧЕСКОГО ЗЛОДЕЯ

ИГРОВОЙ КЛУБ

«ПОДЗЕМЕЛЬЯ И ДРАКОНЫ»

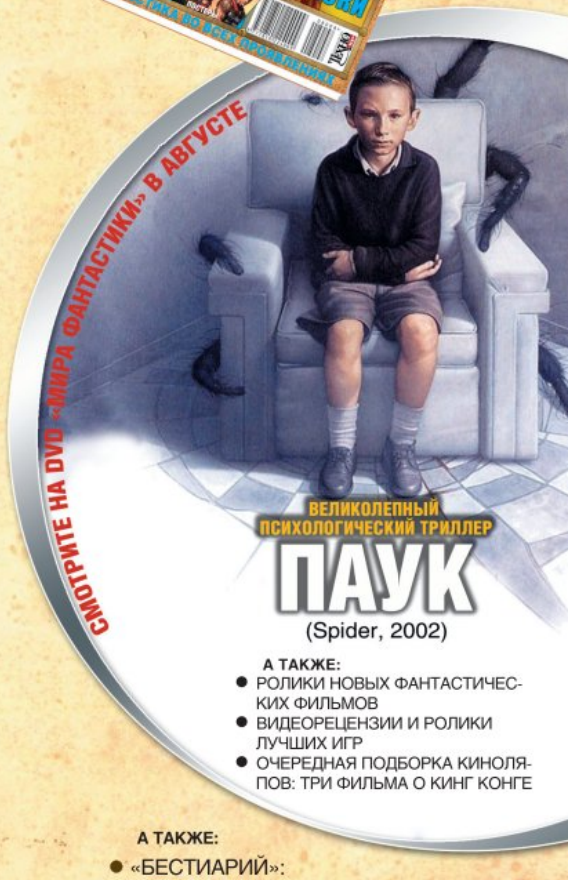
НОВАЯ РЕДАКЦИЯ САМОЙ ПОПУЛЯРНОЙ РОЛЕВОЙ ИГРЫ

КОНТАКТ

ИНТЕРВЬЮ С ТАНЕЙ ХАФФ

О ТЕМНОМ ФЭНТЕЗИ, ВИКИ НЕЛЬСОН И «УЗАХ КРОВИ»

Редакция может перенести анонсированные материалы в один из последующих номеров журнала.



А ТАКЖЕ:

- РОЛИКИ НОВЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ ФИЛЬМОВ
- ВИДЕОРЕЦЕНЗИИ И РОЛИКИ ЛУЧШИХ ИГР
- ОЧЕРЕДНАЯ ПОДБОРКА КИНОЛЯПОВ: ТРИ ФИЛЬМА О КИНГ КОНГЕ

А ТАКЖЕ:

- «БЕСТИАРИЙ»: НЕОБЫЧНЫЕ МОНСТРЫ DUNGEONS & DRAGONS
- «АРСЕНАЛ»: ВОЕННОЕ ДЕЛО В ДРЕВНЕМ РИМЕ
- «ВИДЕОДРОМ»: РЕПОРТАЖ С ВОРОНЕЖСКОГО АНИМЕ-ФЕСТИВАЛЯ
- БОЛЕЕ 100 КНИЖНЫХ, ИГРОВЫХ И КИНОРЕЦЕНЗИЙ
- 25 ГЛАВНЫХ ФАНТАСТИЧЕСКИХ НАСТОЛЬНЫХ ИГР

И МНОЖЕСТВО ДРУГИХ МАТЕРИАЛОВ

«Игромания» инспектирует, что на языке и что на уме у первых лиц игровой индустрии

Фредрик Вестер

Вице-президент Paradox Interactive и GamersGate.com, 34 года

Стенка, стол, игра — вместе шведская семья

Играми занимаюсь относительно недавно, всего лишь с 2003 года. Годом позже вместе с еще несколькими партнерами приобрел издательство **Paradox** (причем получилось это довольно спонтанно), и вот с тех пор я здесь.

Paradox появилась в 1999 году, и планы у ее тогдашнего руководства были ну очень амбициозные: стать ведущим в мире разработчиком MMOG. Потом стало понятно, что с онлайном не все так просто, а у Paradox гораздо лучше получаются стратегии. В 2003-м, когда я вошел в число учредителей, цели компании вновь были скорректированы: теперь мы ищем разумный баланс между стратегиями и играми других жанров. Такими как **Majesty**, например, это вообще наша самая большая удача. Мы в прошлом году купили права на нее и отдали разработку второй части в руки **1C: Ino-Co**. Думаю, при правильном подходе из Majesty 2 может получиться AAA-проект как в плане качества, так и в плане продаж.

Должен признаться, искать талантливых разработчиков тяжело, и когда такие команды все же попадаются, мы стараемся завязать с ними тесные отношения. Вот понравилась нам Penumbra, так мы взяли и подписали вторую часть. А сейчас обсуждаем с той же командой новый, уже более масштабный проект (следите за анонсами!).

Еще нам очень повезло с турецкой командой **TaleWorlds**, это они делают **Mount & Blade**. Что бы там ни говорили в **Funcom** (*Фредрик намекает на* ***Age of Conan***. — **«Игромания»**), самые лучшие верховые бои в Mount & Blade, и нигде больше.

Сами же мы по-прежнему сосредоточены на стратегических играх (хотя все чаще и чаще заглядываемся и на другие хардкорные жанры). Знают нас главным образом по сериалам **Europa Universalis** и **Hearts of Iron**, и мы, конечно, непременно продолжим их в будущем. Особенно интересно было бы сделать онлайновую версию Hearts of Iron, но дальше разговоров дело пока не зашло: слишком большой потребуется бюджет. Существует, правда, мнение, что в такой дикий хардкор никто толком не играет, но это большое заблуждение, и лучшим доводом против этого является наше собственное комьюнити: небольшое, но очень сбитое и постоянное, на одном только форуме у нас зарегистрировано 100 тыс. человек.

Сейчас все мое внимание занимает Majesty 2: первая часть была одной из самых аддиктивных игр, которые я когда-либо видел, а вторая уже сейчас выглядит очень многообещающе. Мне особенно нравится тамошний юмор: в нашей индустрии его слишком мало, а в Majesty смешные ситуации порой вообще возникают совсем ненамеренно.

Вообще, смотреть, как растут твои компании, — все равно что наблюдать за ростом собственных детей. В какой-то момент ты вдруг понимаешь, что с каждым днем у них все получается лучше и лучше и им все меньше нужна твоя помощь. Когда-нибудь они окончательно перестанут нуждаться в моей помощи, но, думаю, я побуду с ними еще несколько лет, прежде чем пустить в свободное плавание.

20%
БУДУЩЕЕ

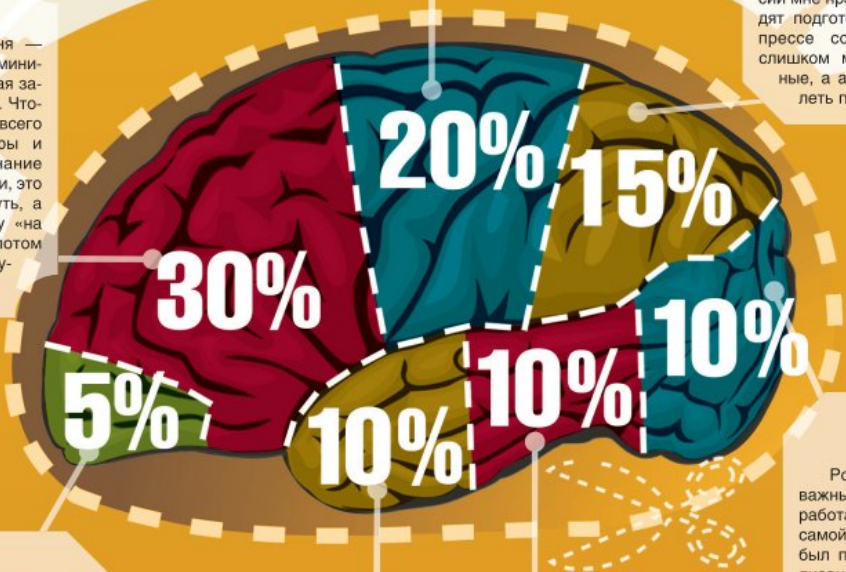
Я думаю, в ближайшем будущем для успеха игры нужны будут главным образом два условия (кроме качества проекта, разумеется): позитивные рецензии в прессе и уровень хайпа. Когда большинство игр будет распространяться через Сеть, этих условий будет достаточно, чтобы человек зашел на какой-нибудь **GamersGate.com** и купил там игру в электронном виде. Издатели, ориентированные на продажи коробочных версий, никуда не денутся, но мы станем свидетелями быстрого роста суперразработчиков вроде **Valve** и **Bethesda Softworks,** именно у них будет самая высокая рентабельность, а не у больших издателей.

15%
ИГРОВАЯ ПРЕССА

Игровые журналисты — это тема особая. Иногда ты их любишь, а иногда… в общем, какие бы неурядицы ни были между разработчиками и журналистами, друг без друга мы не можем. Журналисты из России мне нравятся, они всегда приходят подготовленными. В шведской прессе сотрудники в основным слишком молодые и самонадеянные, а американцы любят жалеть проигравших.

30%
PARADOX

Сейчас главное для меня — чтобы Paradox сохранила доминирование в своей нише, а вторая задача — расширить аудиторию. Чтобы добиться этого, нужно «всего лишь» делать хорошие игры и знать, кто их покупает. Знание аудитории очень важно, по сути, это единственный правильный путь, а неправильный — делать игру «на все времена» и пытаться потом найти дураков, которые будут в нее играть.



10%
РОССИЯ

Россия — очень странный, но важный для нас рынок. Paradox работает здесь с 2000 года, с той самой поры, когда со **Snowball** был подписан контракт на локализацию **Europe Universalis**. Наши игры здесь популярны, я сам регулярно бываю в Москве (с 2004 года приезжал в Россию раз восемь). Самое же удивительное, что три года назад никто и помыслить не мог о совместной разработке с какой-либо российской компанией, а теперь вот **1C: Ino-Co** делает для нас **Majesty 2**.

5%
ХОББИ, ОТ КОТОРЫХ ПРИШЛОСЬ ОТКАЗАТЬСЯ

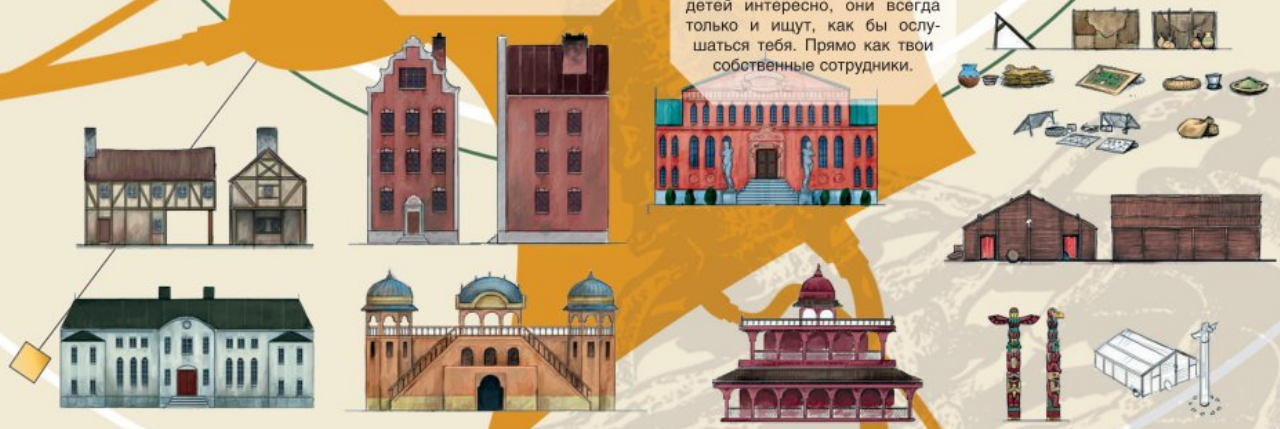
Большинство людей из моего окружения понятия не имеют, что я был барабанщиком, играл тяжелый металл целых 11 лет и не пропустил ни одного концерта Metallica в Швеции с 1991 года. До 19 лет я профессионально играл в футбол, пока тренер не вынудил меня переквалифицироваться в судью. Очень жаль, что в играх нет судей, а то иногда так и хочется пожаловаться на AI или неспортивное поведение твоего противника по мультиплееру.

10%
SNOWBALL INTERACTIVE

Мы со Snowball партнеры уже восемь лет. Компания эта с сумасшедшинкой, но мы с ними давно знакомы, а личный контакт и взаимопонимание многое значат в нашем деле. Сейчас мы продюсируем сразу две разработки Snowball, да и будущие их проекты тоже пойдут через нас.

10%
МОЯ СЕМЬЯ

Никогда бы не подумал, что семейная жизнь может быть для меня такой комфортной. Главное преимущество (или «преимущество» — это как посмотреть) — не приходится думать, чем занять свободное время: мой двухлетний сын и двое детей моей жены легко справляются с этой проблемой. Растить детей интересно, они всегда только и ищут, как бы ослушаться тебя. Прямо как твои собственные сотрудники.



ЧТО НА УМЕ?

Продюсер
и главный редактор
«Видеомании»

Антон Логвинов

КОНЕЦ ИСТОРИИ

12 июня. В этот день я прилетел из Вашингтона с одной-единственной коробкой в руках. У меня дома собрались несколько моих друзей, мы запаслись едой на день вперед, отключили телефоны, занавесили шторы и включили проектор с PlayStation 3. В этот день вышел Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. В этот день окончилась целая эпоха. И не только эпоха Metal Gear Solid. Целая эпоха игр. Игр, которые пытались стать чем-то большим, чем просто развлечением на несколько дней.

Если взглянуть на индустрию конца 90-х — начала 2000-х, то мы увидим массу проектов, авторы которых действительно пытались что-то сказать или хотя бы рассказать. Deus Ex, Shenmue, MGS, Mafia, Final Fantasy VII-VIII — все они запомнились на долгие годы любому, кто в них играл. Тогда игровой индустрии очень хотелось встать в один ряд с литературой и кино. И какое-то время это получалось. Newsweek поставил на обложку Хидео Кодзиму, назвав его самым влиятельным человеком в индустрии, о Хиронобу Сакагучи говорили чуть ли не как о компьютерном Миядзаки, а их проекты не знали равных по продажам.

Сегодня New York Times посвящает передовицу Сигеру Миямото, пляшущем на Wii Fit, и называет его новым Уолтом Диснеем цифрового века. Модные журналы для взрослых и умных пишут о гениальных казуальных играх, большинство из которых является коммерческим переосмыслением студенческих работ середины 90-х. Среднестатистические AAA-проекты отказались от какого-либо вменяемого сюжета, заполнив сценарий дурацкими фразами, мотивирующими игрока, из которых потом легко можно забацать рэп в финальных титрах. Да, такое вот оно — лицо современной игровой индустрии.

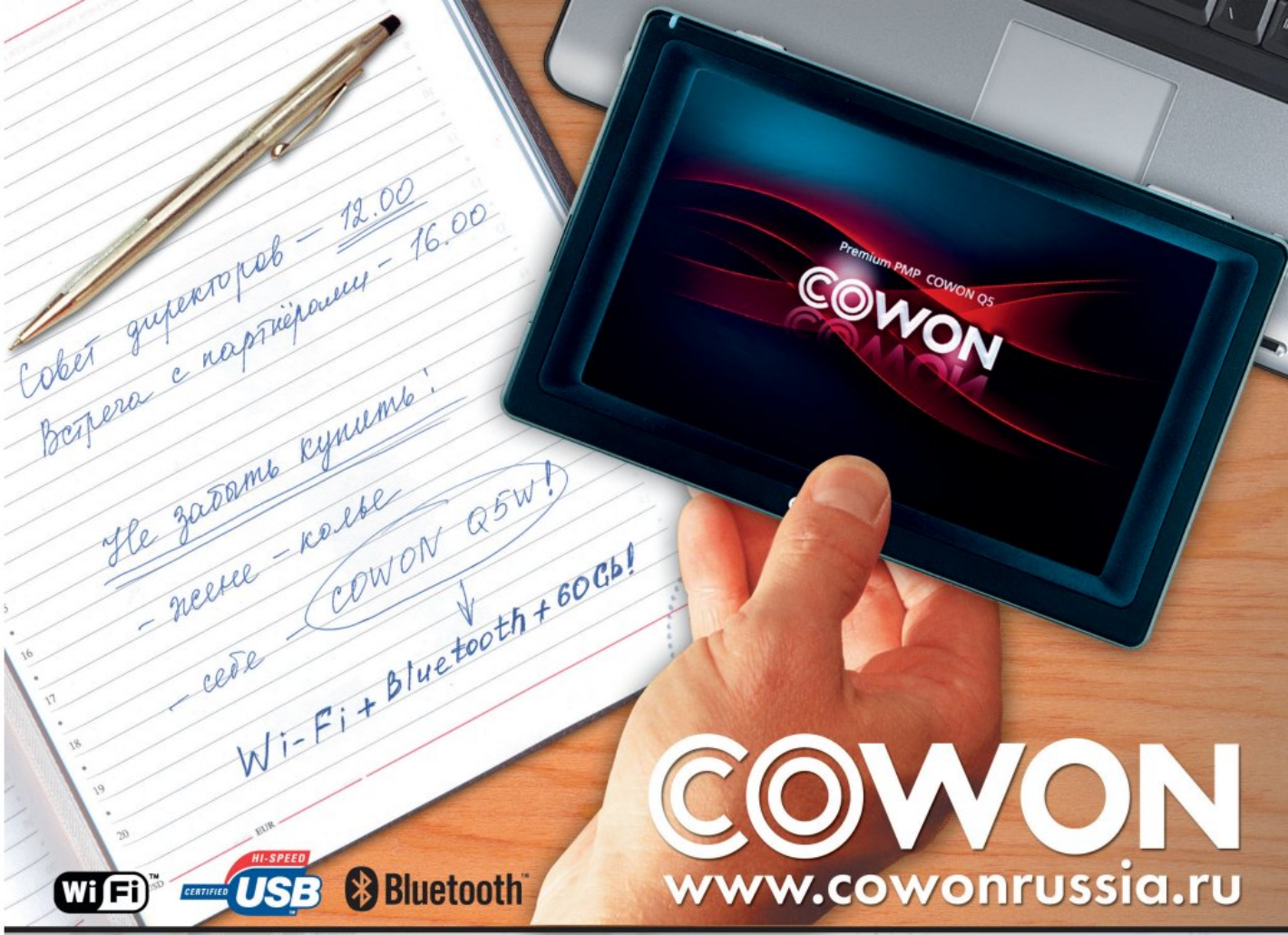
Сами разработчики перестали воспринимать игры серьезно. Но при этом хотят, чтобы их воспринимали серьезно все остальные. MGS 2 практически определил лицо игр начала нулевых. Тогда все ринулись городить в играх запутанный сюжет с крутыми видеороликами. Это привело к тому, что даже в трэш-экшене Shadow Ops: Red Mercury были видеоролики, достойные голливудского блокбастера. Потом, правда, выяснилось, что сюжеты писать никто толком не умеет, а все эти суперролики не заменяют отсутствие интересного геймплея. Сейчас мы пожинаем плоды того времени — все настолько наелись роликов и сюжета, что никто им толком вообще внимания не уделяет, хоть и делают по привычке.

На Game Developers Conference разработчики год от года говорят, что игровая индустрия никак не может научиться рассказывать истории, а это самое важное в кино и литературе. И сами ничего с этим не делают. Возможно, все связано с окончательным формированием игровой индустрии именно как индустрии. Ярких персон в ней практически не осталось. Не осталось и больших авторских проектов — как у Молиньё или того же Кодзимы. Осталось только желание сделать крутую игру. В этом случае работает принцип «так, нам нужен крутой сюжет — наймем голливудского сценариста!» (см. Crysis, BlackSite, BioShock и т.д.). И почему-то никто никак не может понять, что этот подход неверный изначально. Вспомните лучшие сюжеты последних лет. Кто написал сценарий Dreamfall, Deus Ex, Shenmue, Mafia, Final Fantasy?.. Все эти люди были... простыми людьми. Разработчиками, которые настолько любили свои идеи, что повели за собой остальных. Тренированный голливудский сценарист, несомненно, спасает нас от того, что обычно выдает под видом сюжета отечественная игровая индустрия. Но в результате мы и получаем так называемый «общий средний уровень». Современный подход к работе автоматом исключает возможность появления новых сильных АВТОРОВ. Начиная с 2000-х у нас практически нет новых ярких лиц. Это позор.

Вообще, индустрия развивается циклами. Практически всегда смена поколений происходит в несколько этапов. Сначала появляются простые игры, демонстрирующие возможности систем. Потом идет вторая волна — более интересные и технологичные блокбастеры. На третьей волне выходят традиционные монстры — FF, MGS, GTA. И только после этого, когда технологии обкатаны, рынок наполнен, а риски просчитываются, начинается поток интересных, оригинальных проектов с сюжетом, экспериментами и всем прочим, столь желанным. Ну а лучшие игры традиционно выходят под закат поколения. Правда, в этот раз роды некстгена как-то очень затянулись. Новые проекты требуют куда большего времени для разработки. Если GTA 3 сделали за два года, то GTA 4 — за четыре. Если на MGS 2-3 Konami тратила по три года, то на MGS 4 ушло уже четыре. Таким образом, спустя два с половиной года после запуска первой системы нового поколения, мы находимся на переходном этапе между второй и третьей волной игр. То есть, возможно, не все так плохо и в ближайшие годы мы таки увидим поток ярких игр. Однако сегодня об этом сложно говорить. В конце концов, в прошлом поколении не было Миямото с электронным ковром для отжиманий, а на рынке доминировала лишь одна платформа, что позволяло-таки появляться авторским играм.

Даже Хидео Кодзима в одном из последних своих интервью был вынужден признать: сегодня все иначе. Таких, как он, практически не осталось. Сегодня проще заработать миллионы на кроликах и имитациях тенниса. И именно поэтому он будет продолжать вбухивать миллионы в игры, которые идут против всех трендов и адресованы людям, которые воспринимают видеоигры как серьезную культуру. И именно поэтому я буду покупать каждое переиздание его игр в самом дорогом коллекционном варианте. Ибо даже спустя десять лет первый MGS может подарить такие эмоции, которые не способна дать ни одна другая игра, книга или фильм. Чего и вам желаю. ■

МНЕНИЕ АВТОРА МОЖЕТ НЕ СОВПАДАТЬ С МНЕНИЕМ РЕДАКЦИИ. А МОЖЕТ И СОВПАДАТЬ.



КПК + Интернет-терминал + Медиаплеер

- Уникальный для КПК 5-дюймовый ЖК-дисплей 16 млн цветов с разрешением 800x480
- До 13 часов работы без подзарядки
- Жёсткий диск до 60 Гб

COWON Q5W

Выбор профессионалов

CPU Alchemy Au1250 600 МГц	OS WinCE 5.0 Professional	USB 2.0 High Speed
2 встроенных динамика	Поддержка всех известных форматов аудио/видео	Wi-Fi + Bluetooth

BLADE GROUP OF COMPANIES

Официальный дистрибьютор: тел. (495) 777-23-73 • www.blade.ru

Товар сертифицирован. Реклама

специальное предложение

«Отдыхай в России»

Входящие в роуминге МегаФона по России в 3 раза дешевле!

Во время отдыха мы хотим делиться впечатлениями, не ограничивая себя количеством минут.
Именно поэтому МегаФон сделал входящие звонки* во внутрисетевом роуминге этим летом в **3 раза дешевле**.

* Предложение относится к входящим звонкам при условии нахождения абонента в зоне приема «МегаФон». Предложение действует с 15 июня по 15 сентября 2008 г.

Узнай больше 8-800-3330500

Лицензия №№ 57736, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации. Реклама.
Подробности – в точках продаж и на сайте

www.megafon.ru

МегаФон
Будущее зависит от тебя